
WORLD SOCCER: WINNING ELEVEN 7
PRUEBAS DE ENTRENAMIENTO
CLUB PLAYSTATION
club play
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
Estrategia 1º parte
Año 2 #14
MAYDAY
COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
YU-GI-OH!
FORBIDDEN MEMORIES
Más passwords
para las cartas
BRAVE FENCER
MUSASHI
Estrategia
completa
FINAL FANTASY VIII
Omega Weapon
SILENT HILL 3
Trajes alternativos
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION/PARASITE EVE II/VANISHING POINT
TONY HAWK'S PRO SKATER 4/CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Dragones, hechiceros, caballeros, guerreros, criaturas inimaginables... ¿monstruos contra los que tenés que pelear? No. Cartas. Sí, todas las cartas del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories con todas sus correspondientes passwords.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

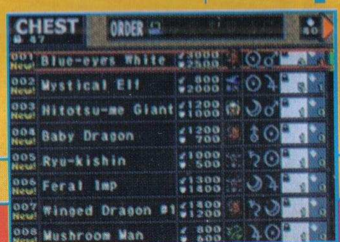
Passwords para todas las cartas

2º PARTE

Y, sí... son tantas que con un solo número no alcanza. De hecho, con dos tampoco. Pero lo importante es que vas a terminar teniendo TODAS las passwords para TODAS las cartas del espectacular Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories... así que, después de esto, si no te convertís en el capo más capo con las cartas, mejor dedicate pellizcar vidrios, che...



CARTA	PASSWORD
Fire-eating Turtle	96981563
Firewing Pegasus	27054370
Fireyarou	71407486
Fissure	66788016
Flame Cerebrus	60862676
Flame Ghost	58528964
Flame Manipulator	34460851
Flame Swordsman	45231177
Flame Viper	02830619
Flash Assailant	96890582
Flower Wolf	95952802
Flying Penguin	05628232
Follow Wind	98252586
Forest	87430998
Fortress Whale	62337487
Fortress Whale's Oath	77454922
Frenzied Panda	98818516
Frog The Jam	68638985
Fungi of the Musk	53830602
Fusionist	01641882
Gaia the Dragon Champion	66889139
Gaia the Fierce Knight	06368038
Gale Dogra	16229315
Garma Sword	90844184
Garma Sword Oath	78577570
Garnecia Elefantis	49888191
Garoozis	14977074
Garvas	69780745
Gate Deeg	49258578
Gate Guardian	25833572
Gate Guardian Ritual	56483330
Gate Sword	46211326
Gatekeeper	19737320
Gazelle the King of Dreams	05818798
Gear Golem the Mover	30190809
Gemini Elf	69140098
Genin	49370026
Giant Flea	41762634
Giant Mech-soldier	72299832
Giant Red Seasnake	58831685
Giant Scorpion of Tundra	41403766
Giant Soldier of Stone	13039848
Giganto	33621868
Giga-tech Wolf	08471389
Giltia the Dark Knight	51828629
Goblin Fan	04149689
Goblin's Secret Recover	11868825
Goddess of Whim	67959180
Gokibore	15367030
Golgoil	07526150
Gorgon Egg	11793047
Grappler	02906250
Gravedigger Ghoul	82542267
Graveyard & Hand	27094595
Great Bill	55691901
Great Mammoth of Graveyard	54622031
Great Moth	14141448
Great White	13429800
Green Phantom King	22910685
Greenkappa	61831093
Griffore	53829412
Griggle	95744531
Gruesome Goo	65623423
Guardian of the La	89272878
Guardian of the Thunder	47879985
Gust	73079365
Gyakutenno Megami	31122090
Hamburger Recipe	80811661
Hane-Hane	07089711
Haniwa	84285623
Hannibal Necromancer	05640330
Happy Lover	99030164
Hard Armor	20060230
Harpie Lady	76812113
Harpie Lady Sister	12206212
Harpie's Brother	30532390
Harpie's Feather Duster	18144506
Harpie's Pet Dragon	52040216
Hercules Beetle	52584282
Hero of the East	89987208
Hibikime	64501875
High Tide Gyojin	54579801
Hinotama	46130346
Hinotama Soul	96851799
Hiro's Shadow Scout	81863068
Hitodenchak	46718686
Hitotsu-me Giant	76184692
Holograh	10859908
Horn Imp	69669405
Horn of Light	38552107
Horn of the Unicorn	64047146
Hoshiningen	67629977
Hourglass of Courage	43530283
Hourglass of Life	08783685
House of Adhesive	15083728
Hungry Burger	30243636
Hungry Ghoul	95265975
Hunter Spider	80141480
Hurricail	15042735
Hyo	38982356
Hyosube	02118022
Hyozanryu	62397231
Ice Water	20848593
Ill Witch	81686058
Inhaler	08353769
Insect Armor with Fire	03492538
Insect Barrier	23615409
Insect Immation	96965364
Insect Queen	91512835
Insect Soldiers of Swarm	07019529
Invader from Another Galaxy	28450915
Invader of the Throne	03056267
Invigoration	98374133
Invisible Wire	15361130
Invitation To A Dark Sleep	52675689
Island Turtle	04042268
Javelin Beetle	26932788
Javelin Beetle Pact	41182875
Jellyfish	14851496
Jigen Bakudan	90020065
Jinzo	77585513
Jinzo #7	32809211
Jirai Gumo	94773007
Job-change Mirror	55337339
Judge Man	30113682
Kagemusha Of The Blue Flame	15401633
Kageningen	80600490
Kairyu-shin	76634149
Kaiser Dragon	94566432
Kamakiriman	68928540
Kaminari Attack	09653271
Kaminarikozou	15510988
Kamionwizard	41544074
Kanan the Swordmistress	12829151
Kanikabuto	84103702
Kappa Avenger	48109103
Karbonala Warrior	54541900
Kattapillar	81179446
Kazejin	62340868
Key Mace	01929294
Key Mace #2	20541432
Killer Needle	88979991
King Fog	84686841
King of Yamimakai	69455834
Kojikocy	01184620
Korogashi	32569498
Koumori Dragon	67724379
Koumori Dragon	67724379
Krokodilus	76512652
Kumootoko	56283725
Kunai with Chain	37390589
Kurama	85705804
Kuriboh	40640057
Kuwagata a	60802233
Kwagar Hercules	95144193
Kycoo The Ghost Destroyer	88240808
La Jinn The Mystic	97590747
Labyrinth Tank	99551425
Labyrinth Wall	67284908
Lady of Faith	17358176
LaLa Li-oon	09430387
LaMoon	75850803
Larvae Moth	87756343
Larvas	94675535
Last Day of Witch	90330453
Last Will	85602018
Laughing Flower	42591472
Launcher Spider	87322377
Lava Battleguard	20394040
Lazer Cannon Armor	77007920
Left Arm of Forbidden	07902349
Left Leg of Forbidden	44519536
Legendary Sword	61854111
Leghul	12472242
Legion the Fiend Jester	25280974
Leo Wizard	04392470
Leogun	10538007
Leopard Girl	49000779
Lesser Dragon	55444629
Life Eater	52367652
Light Of Intervention	62867251
Lightning Blade	55226821
Liquid Beast	93108297
Lisark	55210709
Little Chimera	68658728
Little D	42625254
Living Vase	34320307
Lord of Dragons	17985575
Lord of the Lamp	99510761
Lord of Zemia	81618817
Lucky Trinket	03985011
Lunar Queen Elzaim	62210247
Mabarrel	98795934
Machine Attacker	38116136
Machine Chaser	07359741
Machine Conversion	25769732
Machine King	46700124
Madjinn Gunn	43905751
Magic Jammer	77414722
Magical Ghost	46474915
Magical Hats	81210420
Magical Labyrinth	64389297
Magician of Black	30208479
Magician of Faith	31560081
Maha Vailo	93013676
Maiden of the Moon	79629370
Malevolent Nuzzler	99597615
Mammoth Graveyard	40374923
Man Eater	93553943
Man-Eater Bug	54652250
Man-eating Black Shark	80727036
Man-eating Plant	49127943
Man-Eating Treasure Chest	13723605
Manga Ryu-ran	38369349
Marine Beast	29929832
Masaki The Legendary Swordsman	44287299
Mask of Darkness	28933734
Mask of Shine & Da	25110231
Masked Clown	77581312
Masked Sorcerer	10189126
Master & Expert	75499502
Mavelus	59036972
Mech Bass	50176820
Mech Mole Zombie	63545455
Mechaleon	94412545
Mechanical Snail	34442949
Mechanical Spider	45688586
Meda Bat	76211194
Mega Thunderball	21817254
Megamorph	22046459
Megasonic Eye	07562372











EL MAS AMPLIO SURTIDO DE VIDEO JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS
LA MEJOR ATENCION Y EL MEJOR SERVICIO AL CLIENTE
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
POWER
GAME®
REPUESTOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
WWW.POWERARGENTINA.COM
EL MAS AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS Y LOS MEJORES PRECIOS
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREGA A DOMICILIO
COMERCIO ADHERIDO A LA
C.A.V.I.



¡Piedra libre pa' todos!

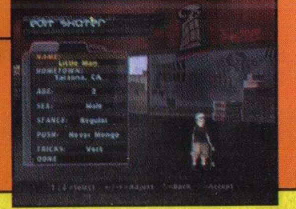
Y, claro. En un juego de skaters era lógico que uno de los puntos más importantes fuera, casualmente... los skaters, ¿no? Y si a vos te parecía que había pocos de ellos para elegir, estabas realmente equivocado, macho. Sinó, mirá todos los que podés habilitar ahora...

Personajes Secretos: Ingresá cualquiera de los nombres que ves en la lista para acceder a un skater secreto...

Aaron Skillman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman







ESTRATEGIA 1º PARTE

Tom Clancy's SPLINTER CELL

El arte de espiar

Entrar en una instalación altamente defendida, evadir las cámaras de seguridad, lidiar con las ametralladoras automatizadas y sorprender a guardias entrenados y armados hasta los dientes para luego escapar con la información requerida sin ser detectado. ¿Tenés nervios de acero? ¿Estás a la altura del desafío? Entonces, Splinter Cell te espera...

Tom Clancy's Splinter Cell es, lisa y llanamente, un juegazo. Uno de esos títulos que hacen que haya valido la pena gastarse todos los ahorros en una PlayStation 2... y uno de esos también que les ponen los pelos de punta a los que todavia no tienen la suerte de poseer una. Y es que este Splinter Cell es una verdadera maravilla. Y no lo decimos solamente por los gráficos detallados, suaves, hermosos, reales... sino también por la inteligente mecánica del juego, las originales innovaciones que trae con respecto a otros títulos del mismo género y a la gran variedad de misiones que van a poner a prueba tu sangre fría, tu capacidad de análisis y tus reflejos a la hora de actuar. Si sos de los que gustan de calzarse una ametralladora y empezar a tiro limpio con todo el mundo, entonces ni te gastes: Splinter Cell tiene un objetivo muy claro: ser indetectable; ser una sombra; ser un fantasma... y un fantasma realmente letal.

Nivel 1 Entrenamiento

Misión: Probar que sos el hombre indicado para este trabajo.
Objetivos: Completar el entrenamiento de asalto y operaciones encubiertas.

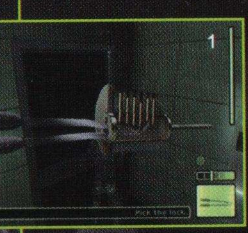
Este es el primer nivel del juego y, a medida que lo jugás, vas a poder seguir un tutorial que te enseña todos los movimientos que podés ejecutar. Si bien este nivel es opcional, es recomendable que lo juegues para familiarizarte bien con los controles, comandos y movimientos de Sam. Este nivel, además, se encuentra dividido en dos sectores: el de asalto y el de



operaciones encubiertas...

1.A - Sector de Asalto
Cuando Lambert te hable, usá el stick derecho para mirar alrededor y hallar las dos luces rojas (una a la izquierda y la otra a la derecha). Luego, Lambert te va a mencionar dos luces más: una en el techo, bien alejada; y otra en el suelo, cerca del hueco. Ahora, saltá por encima de la pared y movete un rato para acostumbrarte a los controles. Luego, dirigite hacia las dos flechas que están en el suelo y saltá presionando ▲. Mantenelo presionado para agarrarte de la pared y usá el direccional para balancearte mientras estás colgado. Movete hacia el medio de la pared y presioná ↑ para subir. Lambert te va a llamar y te va a decir que el siguiente recorrido lo vas a hacer solo. Bajá de la pared y corré hacia la escalera que te lleva a la plataforma alta. Subí hasta ella, dirigite hacia donde está la flecha en el suelo y saltá hacia el cable de arriba. Mantené presionado ▲ para sujetarte y vas a descender por el cable. Cuando llegues a la plataforma de abajo, dirigite hacia la flecha para bajar por la tubería. Una vez abajo, agachate presionando ● y pasá por debajo del cable y del poste. Del otro lado, parate (con ●) y corré por el pasillo angosto hasta llegar a las dos flechas que apuntan hacia una pared. Acá vas a poder practicar el Split Jump (presioná ▲ tres veces). Una vez que lo logres, continuá avanzando para llegar a un área en donde vas a ver un poste y un cable. Corré hacia este cable, saltá y sujetate de él. Avanzá y, cuando llegues a una abertura circular en la pared, presioná ● para entrar por ella. Del otro lado, saltá hacia abajo, dirigite hacia la derecha y trepá por la reja (simplemente, caminá hacia ella y mantené presionado el direccional). Una vez del otro lado, vas a recibir tu nuevo objetivo: meterte en espacios reducidos. Parate sobre la flecha amarilla con la espalda hacia la pared. Presioná **L3** (el stick análogo izquierdo) para que Sam se incline y pueda entrar por la abertura. Caminá hacia el final del túnel para poder practicar la técnica de espiar por una esquina. Cuando estés listo, presioná **L3** nuevamente para separarte de la pared. Corré hacia la tubería y mantené presionado el direccinal hacia adelante para sujetarte a ella. Trepá hasta arriba y bajá por el otro lado para luego correr hacia la pared y recibir un nuevo mensaje de Lambert. Corré hacia las dos flechas, presioná ▲ dos veces para sujetarte a la pared, subite y bajá por el otro lado. Saltá hacia abajo y atravesá la puerta del garage para pasar al entrenamiento de operaciones encubiertas o Covert Ops...

1.B - Sector de Operaciones Encubiertas
Corré hacia adelante y Lambert se va a contactar con vos una vez más. Cuando termine de hablar, dirigite hacia la puerta y abrila. Para ello, vas a ver un menú que aparece en la pantalla. Mantené presionado ✖ y mové el cursor hacia el comando Open Door. Una vez ahí, soltá ✖ y la puerta se abrirá. Entrá y Lambert te va a explicarque la siguiente puerta está cerrada y que necesitás usar el Lock Pick. Tratá de abrir la puerta normalmente y vas a ver el símbolo de la cerradura que aparece en la pantalla.



Para abrir la puerta, girá lentamente el stick izquierdo hasta que puedas ver y oír el primer mecanismo girando (el joystick va a vibrar). Esto quiere decir que el stick está ubicado en la posición correcta. Mantené el stick en esa posición pero sin tocar los bordes del stick (osea, un punto intermedio entre mover al máximo y al mínimo el stick). Repetí esto hasta que los tres mecanismos se abran *(foto 1)*. Si se te complica, acá tenés las ubicaciones de los mecanismos para que te sea más sencillo acostumbrarte a abrir cerraduras: el primer mecanismo está en la esquina superior izquierda, el segundo en la inferior derecha y el tercero en la superior derecha.
Una vez abierta la puerta, pasá y agachate enseguida porque hay un guardia. Acercate y Lambert te dirá que tenés que conseguir el código del guardia. Lentamente, movete alrededor de la columna más grande para quedar detrás del guardia y arrastrate hacia él hasta que aparezca en la pantalla la opción Grab Character (sujetar personaje). Mantené presionado ✖, mové el cursor hacia la opción y soltá ✖ para que Sam sujete al guardia. Hay otra opción ahora llamada Interrogate: seleccionala para que el guardia te diga el código (**28469**) *(foto 2)*. Luego, noquealo presionando **R1**, andá hasta la puerta e ingresá el código en el panel para pasar. Dentro, Lambert te va a decir que tenés que usar al guardia para activar el Retinal Scanner (un panel de control que abre las puertas solamente ante la retina de alguien autorizado). Agachate, acercate lentamente al guardia y agarralo. Caminá hacia el Retinal Scanner para que una nueva opción aparezca en la pantalla. Usá el Scanner y Sam va a poner la cara del guardia contra el aparato para que la puerta se abra. Noqueá al guardia con **R1** y pasá.



En este nuevo recinto, vas a recibir tu pistola SC y tu misión es pasar sin que la cámara te detecte. Sin embargo, no podés dispararle ni evadirla. Mirá el techo y vas a ver una luz: disparale para dejar medio recinto en la oscuridad y arrastrate hacia adelante. Girá en la esquina y disparale a la segunda luz para que todo el lugar quede en penumbras. Encendé los Night Vision Goggles (NVG), o lentes infrarrojos, presionando ⬅ y avanzá tranquilamente hacia la puerta sin preocuparte por la cámara.
En esta nueva habitación hay otra cámara, pero a esta sí le podés disparar. Arrastrate hasta que puedas ver la cámara y tirale: vas a saber si le diste cuando veas las chispas. Ahora, avanzá y pasá al siguiente recinto, en el cual vas a tener que evadir la cámara sin desactivar las luces y sin poder usar tu arma. Sin embargo, podés usar los NVG para ver mejor las sombras y decidir cuáles son las más útiles. Mirá la cámara y, cuando ésta apunte en la dirección opuesta a la tuya, atravesá el cuarto corriendo hacia una de las sombras (podés usar los largavistas, presionando **R3**, para ver la cámara más de cerca). Una vez en el otro extremo del recinto, abrí la puerta y pasá. En este nuevo salón, vas a tener que noquear al guardia y esconder su cuerpo. Hay dos maneras de hacer esto. La primera es acercarte a él sin que te detecte, noquearlo y cargar su cuerpo hasta un lugar con sombras. La segunda es acercarte a él, agarrarlo, llevarlo por la fuerza hasta la sombra y noquearlo ahí (es recomendable que uses nuevamente los NVG para ver mejor las sombras). Una vez que hayas escondido el cuerpo, quedate junto a él hasta que Lambert vuelva a llamarte para decirte que un nuevo guardia viene en camino. Quedate donde estás y esperá a que el guardia entre y se vaya (no le hagas nada) o hacé que ponga la cabeza en el Retinal Scanner *(foto 3)*. Lambert va a volver a comunicarse con vos y vas a poder seguir hasta la siguiente área. Vas a ver una puerta abierta en donde estaba el primer guardia: mandate por ella.



Este es un recinto para prueba de sonido y, si te oyen, fuiste. Agachate y movete muy, pero muy lentamente (moviendo apenas el stick para que Sam dé pasos muy cortos) hasta llegar a un borde. Manteniéndote siempre agachado, bajá. Una cosa que tenés que tener en cuenta en esta sección es que no tenés que saltar o pararte en ningún momento. Cuando llegues frente a una plataforma a la que tenés que subir, caminá lentamente con Sam aunque ya no puedas avanzar y presioná ▲ para subir slenciosamente. Hacé lo mismo con la plataforma de la derecha, volvé a agacharte apenas estés arriba y arrastrate hacia el humo. Escondidas por este humo hay tres cadenas que cuelgan del techo: asegurate de no tocar ninguna de las tres. Una vez que las hayas pasado, te vas a encontrar en un área con vidrios en el suelo: avanzá muy lentamente y con cuidado. Una vez que hayas sorteado este obstáculo, dirigite hacia la puerta y, luego de una charla con Lambert, habrás terminado el entrenamiento.

Nivel 2
Estación de Policía

Misión: Localizar a los agentes de la CIA Blaustein y Madison.
Objetivos: Encontrarte con el informante de la NSA, Thomas Gurgenidze, para obtener información sobre el área de operaciones de Blaustein. Si matás civiles o salís a la calle, perdés.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Pick (ganzúa) y Cable Optico.
Códigos para las puertas: 091772 (departamento de Blaustein).

2.A - Hallando al contacto
Mientras Lambert te habla, corré hacia la derecha, subí las escaleras y mirá arriba para ver una escalera vertical. Subí por ella hasta el techo, equipá los NVG y vas a ver una pequeña puerta trampa cerca de la parte posterior del techo. Abrila, bajá por ella, agachate y avanzá por el túnel. Cuando salgas, trepá por la tubería para salir y, una vez en la parte superior del edificio, agarrate del cable y deslizate por él hacia el edificio que hay abajo *(foto 4)*. Mandate por la puerta, doblá a la izquierda y pasá por la siguiente puerta para evitar el fuego. Andá hasta el fondo de este recinto y pasá por la puerta para regresar al pasillo. Avanzá hasta el final del mismo y doblá a la izquierda para bajar por la escaleras y, una vez abajo, doblar nuevamente a la izquierda. Cuando llegues frente al hoyo que hay en el suelo, mirá hacia arriba para



ver una tubería: saltá hacia ella y sujetate para pasar del otro lado. Soltate, doblá a la izquierda, avanzá por el corredor, pasá por la puerta y vas a llegar a una sala con fuego en un rincón. Mandate por la puerta que hay a la izquierda, doblá a la derecha y subí las escaleras hasta arriba. Mandate por la puerta que hay ahí y vas a oír un estruendo: es el piso que ha cedido. El informante se encuentra acá, herido, cerca del fuego: hablá con él *(foto 5)*. Luego de que Gurgenidze palme, pasá por la puerta que hay al fondo del recinto para llegar a un pasillo con una tubería de agua rota y humo que sale de una de las habitaciones. No te metas por ahí todavía. En cambio, sacá tu arma y disparale al ventanal que hay en el techo (es medio difícil de ver; vos dispará hasta que oigas ruidos de cristales rotos). Una vez hecho esto, esperá unos segundos y metete en la habitación para luego pasar por la puerta de la derecha. Acá hay un Checkpoint y vas a poder salvar el juego.

2.B - La caja negra de Blaustein

Pasá por la puerta y avanzá por el balcón hasta el final. Saltá hacia la tubería que cruza por encima del precipicio, pasá al otro lado (levantá las piernas para sortear las vigas) (foto 6) y soltate. Dirigite hacia el callejón y arrastrate silenciosamente para escuchar a un guardia. Matalo y esperá unos segundos hasta que otro guardia aparezca: matalo también. Entrá, usá la computadora y avanzá por los pasillos hasta llegar a un dormitorio. Corré la pintura que hay en la pared (foto 7) y usá la computadora para averiguar que Blaustein está muerto y conseguir el código de su puerta. Ingresá el código (091772) en el panel de la puerta que está en el lado opuesto a la computadora, entrá, mandate por al balcón hasta el cable y deslizate por él hacia el techo que hay debajo. Pasá por la puerta que hay en el otro extremo y avanzá hasta llegar al hueco de un ascensor. Mirá hacia abajo y, con cuidado, saltá y agarrate para deslizarte hasta el fondo. En realidad, acabás de llegar al techo del ascensor: buscá la portezuela que hay ahí para abrirla y entrar al ascensor propiamente dicho. Salvá el juego.





2.C - Caída Libre

Cuando tengas control de Sam nuevamente, corré hacia la puerta que está encima de las escaleras y usá el Lock Pick para abrirla (foto 8). Entrá y avanzá con cuidado porque hay dos guardias hablando con un civil. Hay una botella cerca de las escaleras: usala para hacer un ruido que atraiga a uno de los guardias, agarralo y usalo como escudo humano. Matá al otro guardia y luego al que tenés sujeto. Escondé ambos cuerpos en la oscuridad y avanzá hasta encontrar un callejón por el cual tenés que seguir, subiendo unas escaleras, hasta llegar a un patio con una fuente en el centro. Mandate rápidamente hacia la esquina en la que hay varios arbustos (foto 9) para ver una luz roja. También vas a ver un conducto de ventilación: metete por él para salir a una pequeña habitación con una computadora, un Medi Kit y municiones 5.72mm para la pistola. Usá la computadora, salí de la sala y escondete entre los arbustos.

La puerta se ha abierto y un guardia va a salir por ella. Matalo y escondé su cadáver entre los mismos arbustos, para luego pasar por la puerta y encontrar un Checkpoint. Ahora, avanzá y te vas a topar con dos personas: uno es un civil y el otro un guardia. Tené cuidado al disparar porque, si matás un civil, la misión habrá fracasado. Sin embargo, lo que sí podés es noquearlo. Y es lo más recomendable en este caso, porque si no lo hacés, el chabón va a escapar, atrayendo a más guardias. Luego, seguí adelante, despachá a los dos nuevos guardias y, cuando llegues a un sendero flanqueado por plantas, andá hasta el fondo y dirigite a la izquierda para encontrar un depósito de basura de metal. Subite a él y hacé un doble salto para sujetarte de la pared (foto 10). Subite y bajá del otro lado para hallar un nuevo Checkpoint.







2.D - Estación de Policía

Bajá por las escaleras, pasá por la puerta, matá al guardia que patrulla la zona y luego disparale a las dos luces (así no tenés que esconder el cuerpo). Avanzá y, tras un recodo, va a estar esperando un guardia: eliminalo. Corré hacia el cuarto que está al final, usá la computadora y apagá las luces (es recomendable que apagues las luces de todas las

Tom Clancy's: Splinter Cell

habitaciones pequeñas porque son excelentes lugares para esconder los cadáveres). Ahora, seguí por el corredor hasta llegar al Departamento Médico. Entrá, agarrá al chabón e interrogalo para que te diga que los cadáveres están en la morgue. Mandate hasta la puerta que hay al final de la habitación, disparale a la cámara y avanzá hasta los dos cuerpos que están en el centro del recinto (sí: son Blaustein y Madison). Luego de la charla con Lambert, salí del Departamento Médico y continuá por el corredor hacia el único lugar al que no entraste todavía. Pasá por la puerta y grabá.

2.E - Cámara de vigilancia

Subí las escaleras, pasá por la puerta y movete con mucha cautela. Avanzá lentamente hasta la entrada de la oficina que hay justo enfrente y disparale a la luz del techo. De inmediato, calzate los NVG y esperá a que el guardia venga a ver qué sucede. Aprovechá que no pude ver en la oscuridad y liquidalo. Luego, apurate y salí de la oficina para noquear al civil que anda por ahí. Poné su cuerpo junto al del guardia y dirigite hacia la pared de cristal. Detrás, vas a ver unas escaleras: subí por ellas para hallar un nuevo Checkpoint. Subí lenta y silenciosamente, y metete en la habitación en donde hay dos guardias leyendo. Deslizate detrás del primero y sujetalo por detrás. Si lo hacés bien, el segundo guardia ni siquiera se va a dar cuenta de qué está pasando. Llevate al guardia que sujetaste hasta las escaleras, noquealo y volvé a entrar silenciosamente para hacer lo mismo con el segundo guardia (no es necesario que escondas estos cuerpos). Usá la computadora que hay en el centro de la habitación y pasá por la puerta que hay al fondo del recinto (no la que está en el medio). Sin hacer ruido alguno, mandate hacia la sala siguiente y eliminá al guardia que hay ahí para luego usar la computadora y recibir un nuevo mensaje de Lambert: es hora de irse.
Volvé al recinto de la pared de vidrio y mandate por la puerta doble de color azul para ver una camioneta blanca que te está esperando.

Nivel 3
Ministerio de Defensa

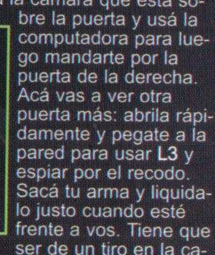
Misión: Descubrir el secreto del presidente Nikoladze.
Objetivos: Infiltrarte en el ala Oeste del Ministerio de Defensa de Georgia. Descubrir el paradero de Vyacheslay Grinko interrogando a su chofer. Hacer sonar una alarma significará el fracaso de la misión.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Pick (ganzúa), Cable Optico, Micrófono Láser y Disposable Pick (ganzúa descartable).

3.A - El chofer de Grinko

En este nivel no te podés dar el lujo de hacer sonar ninguna alarma. Cuando empieces el nivel, te vas a encontrar en la azotea de un edificio. Luego de la charla con Lambert, corré hacia el borde del techo, ponete frente a la chimenea que se ve desde ahí y vas a ver en la pantalla la opción "Rappel on Wall". Seleccionala y Sam va a descender la pared usando una soga (si querés bajar más rápido, podés presionar ▲ para dar saltos y descender a lo alpinista). Cuando llegues frente a una ventana, entrá, agachate y avanzá en silencio hasta el final de la estantería para ver a un guardia que se acerca. Esperá a que entre en el área de sombras y disparale o noquealo (el mejor momento para agarrarlo es cuando está buscando un libro). Una vez eliminado, disparale a la cámara que está sobre la puerta y usá la computadora para luego mandarte por la puerta de la derecha. Acá vas a ver otra puerta más: abrila rápidamente y pegate a la pared para usar **L3** y espiar por el recodo. Sacá tu arma y liquidalo justo cuando esté frente a vos. Tiene que ser de un tiro en la cabeza porque, sinó, el otro guardia te va a oír y va a dar la alarma. Cuando esté muerto, adentrate en la oficina en silencio y acercate al guardia más alejado: no vas a tener problemas en sorprenderlo. No vas a poder apagar las luces, así que te conviene esconder los cuerpos en algún rincón oscuro (nada de rinconcitos de luz... puaj). Luego, mandate por la puerta de la izquierda, equipá los NVG y subí por la escalera para hallar un Medi Kit.
Ahora, comenzá a bajar las escaleras con mucho cuidado: cada dos descansos hay una cámara de seguridad: disparales. Una vez abajo, vas a encontrar un Checkpoint.
Ahora, pasá por la puerta y tirale a la cámara que está justo frente a vos en la pared. Estás en un estacionamiento y el chofer de Grinko se encuentra ahí nomás. Avanzá corriendo y, cuando veas un auto azul, escondete detrás de él y disparale a la cámara que



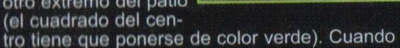


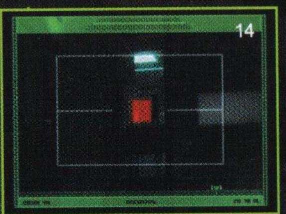
Tom Clancy's: Splinter Cell

hay en la pared (tratá de no hacer mucho ruido). Mantenete oculto y, cuando el chofer de Grinko se vaya hacia uno de los rincones a echarse una meadita, vos acercate sigilosamente y tomalo por sorpresa. Interrogalo para que te diga que Grinko está reunido con Philip Masse en el patio. Llevalo hacia una zona oscura y noquealo.
Luego del mensaje de Lambert, salí del estacionamiento y volvé a subir por las escaleras para regresar a la sala en donde había dos guardias. Acá, dirigite hacia el final y vas a ver una puerta: abrila, sacá la pistola (la automática, no la otra... se entiende) y disparale a la cámara que está justo sobre la puerta (foto 11). Usá las dos computadoras y mandate por el conducto de ventilación abierto (foto 12) para encontrar un nuevo Checkpoint.

3.B - Sistema láser

Equipá los NVG, agachate para entrar en el conducto de ventilación y avanzá hasta la reja, tras la cual podés ver un cocinero. Seguí adelante hasta que puedas bajar y avanzá en silencio hacia la puerta en la que hay un objeto plástico colgando. Esperá en silencio para ver primero al cocinero y luego a un guardia. Cuando el guardia se vaya, entrá, noqueá al cocinero y abrí la puerta por donde salió el guardia quien se encuentra desprevenido: matalo o noquealo y asegurate de esconder el cuerpo en alguna zona oscura de la cafetería. Avanzá en dirección a donde estaba este guardia y subí por las escaleras (vas a escuchar unas voces, pero no te preocupes). Cuando llegues a un lugar en el que se ven dos escaleras diferentes, mandate por la de la izquierda. A medio camino (siempre en la escalera), mirá hacia abajo y vas a ver a un guardia: tenés que matarlo de un solo tiro para que no suene la alarma. Si lo conseguiste, esperá unos segundos a que su compañero venga a ver qué sucede y liquidalo también. Escondé sus cuerpos debajo de las escaleras y ni se te ocurra mandarte hacia donde están las sillas y la puerta doble porque activarías una alarma. Usá la computadora que hay en el centro del recinto para recibir un nuevo mensaje de Lambert. Escondete debajo de las escaleras y un coronel va a venir y a usar la computadora que vos usaste recién. Acercate silenciosamente a sus espaldas, agarralo y usalo en el Retrinal Scanner que está en la parte posterior del recinto. Luego, llevalo hasta la escalera y despachalo ahí. No olvides agarrar el Medi Kit que el coronel lleva consigo. Ahora, pasá por la puerta del Retinal Scanner para llegar hasta un Checkpoint para, luego, avanzar sigilosamente y dispararle a la cámara que está encima de la puerta (foto 13). Pasá, dirigite al patio y, una vez ahí, equipá el Micrófono Láser y apuntalo en dirección al ascensor que está en el otro extremo del patio (el cuadrado del centro tiene que ponerse de color verde). Cuando



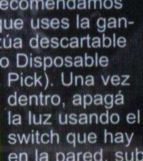


Grinko y Masse aparezcan, el cuadrado se va a poner rojo (foto 14) y vos vas a poder escuchar lo que dicen (a medida que el ascensor suba, vos elevás también el micrófono). Cuando el diálogo termine, Lambert te va a decir que debés usar la computadora de Nikoladze y que las alarmas ya no significan que la misión fracasará. Regresá por donde viniste, asegurate que el guardia que se acerca no te vea y matalo. Volvé al patio, liquidá al guardia que hay ahora ahí y escondé su cuerpo. Dirigite hacia las enredaderas y trepá por ellas hasta un Checkpoint.

3.C - La computadora de Nikoladze

Luego de la escena del ascensor, corré hacia la izquierda en dirección a las sombras para estar cerca de la puerta, pero del otro lado del pasillo. Dos guardias van a venir desde el ascensor y se van a dirigir hasta esa puerta. Acercate por atrás, sujetá a uno de ellos y girá rápidamente para quedar de frente al otro, quien no va a disparar mientras tengas a su compañero como escudo. Sin embargo, apenas le apuntes, el guardia abrirá fuego, así que tenés que hacerlo rápido y acertándole en la cabeza (foto 15). Ahora, noqueá o matá al guardia que tenés agarrado y escondé los dos cuerpos para luego correr hacia el ascensor y subir. Salí, dirigite a la izquierda y vas a ver una puerta cerrada y un guardia que se acerca por la esquina. Si la tenés clara usando el Lock Pick en pocos segundos, jugátela. Pero te recomendamos que uses la ganzúa descartable (o Disposable Pick). Una vez dentro, apagá la luz usando el switch que hay en la pared, subite al escritorio de la computadora y, de ahí, metete en el conducto de ventilación. Equipá los NVG y avanzá hasta llegar a un pasillo. Bajá hasta este pasillo y escondete rápido detrás de los gabinetes para que la cámara no te detecte. Mirá hacia el final del corredor para ver la cámara, disparale, avanzá, metete por la puerta y apagá la luz. Agarrá las balas 5.72mm y el Medi Kit, y subí por la escalera hasta el techo del edificio. Corré hasta el borde, saltá





hacia la parte más alta y descendé con la cuerda (usando la opción "Rappel") (foto 16) por la chimenea hasta que veas una ventana yun guardia en una silla: liquidalo desde ahí mismo. Metete en la habitación, usá la computadora que está en el medio y, luego de la charla con Lambert, vas a escuchar a los guardias gritando que hay un intruso en el despacho de Nikoladze. Disparale a la luz del techo, ubicate en un rincón bien oscuro y esperá a que un guardia entre para eliminarlo. Lambert te va a decir que uses la computadora de nuevo, así que hacelo y, luego, salí por la puerta para encontrar un Checkpoint. Mandate hacia la izquierda, metete por la puerta de la izquierda, bajá las escaleras (agarrá el Medi Kit), pasá por la puerta que hay abajo y avanzá sigilosamente por la plataforma tratando de hacer el menor ruido posible. Una vez abajo, date vuelta y disparale al guardia que se te acerca por detrás. Esto va a atraer a otro guardia: eliminalo también y dirigite hacia el hueco del ascensor. Saltá con cuidado y girá rápido para agarrarte del borde del hueco. Si mirás hacia abajo, vas a ver que hay unas vigas en cada piso: lo que tenés que hacer es soltarte, sujetarte de la viga de abajo, volver a soltarte y así hasta llegar al estacionamiento (también hay un poste que corre verticalmente hacia el fondo; podés saltar hacia él, sujetarte y deslizarte hasta abajo). Corré hacia donde estaba el chofer de Grinko y vas a ver a Wilkes.

Nivel 4
Refinería de Petróleo

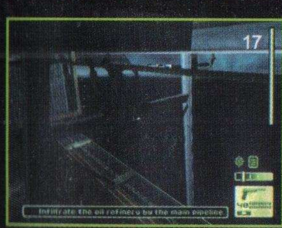
Misión: Recuperar los datos de comunicación de Georgia.
Objetivos: Infiltrarte en la refinería de petróleo mediante la tubería principal y seguir al técnico mercenario.

No es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Pick (ganzúa) y Cable Optico.

4.A - Infiltrarse en la plataforma

Luego de la charla con Lambert, avanzá y subí las escaleras. Doblá a la derecha, cruzá por las tres tuberías pequeñas y, cuando llegues a un camino, avanzá hasta llegar a un alambre de púas. Agarrate de la tubería de arriba y levantá las piernas para pasar (foto 17). Del otro lado, soltate, girá a la derecha, agarrate de la viga que está arriba a la derecha y avanzá para pasar al otro lado de las cajas. Avanzá hasta ver



abajo una especie de generador rojo, ubicate sobre él y bajá hasta la plataforma. Agachate parapasar por debajo de él y llegar a un Checkpoint. Subite a la pequeña plataforma de la derecha, saltá y agarrate del cable que hay arriba, y deslizate. Una vez abajo, agachate, mandate por debajo de la tubería, trepá por la pequeña tubería vertical y, de ahí, saltá hacia la tubería más grande colo rojo (aquella debajo de la cual te arrastraste hace unos segundos). Avanzá hasta ver un hoyo, metete y, una vez abajo, agachate y avanzá por la tubería (equipá los NVG) hasta llegar a un Checkpoint.

4.B - El técnico

Avanzá, subí por la escalera, abrí la escotilla y subí (apagá los NVG para ver mejor). No subas por las escaleras. En cambio, dirigite a la derecha y saltá sobre la viga inclinada que hay en el extremo más alejado y quedate colgado. Sin elevarte, movete hacia la izquierda para pasar por debajo del camino y salir del otro lado. Ahora sí, levantate, saltá hacia el camino que hay debajo, subí por las escaleras, agachate y subí por las siguientes escaleras para evitar ser oído. Una vez arriba,matá al guardia y salvá.

4.C - El maletín

Vas a ver unas explosiones y algunos hombres a los que tenés que seguir. Cuando se vayan, avanzá sigilosamente, manteniéndote en las sombras, y matá al guardia de un solo disparo cuando estés suficientemente cerca. Seguí adelante, doblá a la izquierda en las llamas y, al final, a la derecha. Ahora, tené cuidado y mirá sigilosamente en la esquina antes de seguir porque podés llegar a toparte con los tipos que estás siguiendo... y eso significa que la misión fracasó.



Cuando veas que los tipos entran en una sala, pegá la espalda a la pared, mirá por la esquina y pegale un tiro en el marulo al guardia que custodia la puerta (foto 18). Corré hacia él, agarrá el sachet y quedate escondido junto a la puerta para escuchar a los guardias. Cuando pasen de largo, mandate hacia la cocina en la que estaban y agarrá el Medi Kit para luego salir y dirigirte hacia el recodo en el que todavía no estuviste. Ahí te aguarda un Checkpoint.
Avanzá, subite a la maquinaria para, desde ahí, alcanzar la tubería que hay arriba. Date vuelta para mirar en dirección a la pared y balanceate hacia ella. Cuando estés cerca, levantá las gambas para entrar en la pequeña abertura. Avanzá



y, en la habitación, vas a ver a un guardia disparándole a las computadoras y a un técnico escapando. Continuá adelante hasta que puedas ver al guardia debajo de vos: matalo desde ahí. Luego, bajá, agarrá el Medi Kit y las balas, salí de la habitación y subí las escaleras. A mitad de camino sobre estas escaleras, vas a ver un helicóptero estallando (foto 19). Vos seguí adelante y, arriba, quedate agazapado en las sombras hasta que un guardia aparezca. Cuando se detenga cerca de vos, aprovechá para matarlo y luego despachá al que está justo por encima de vos. Ahora, seguí hasta el charco de petróleo que hay en el suelo y avanzá hasta la parte posterior del edificio. Seguí por el camino, bajá las escaleras, abrí las rejas y metete entre las sombras. Matá al guardia y pasá por la puerta que antes estaba cerrada. Acá, si no sos rápido, vas a terminar despanzurrado por una explosión. Corré hacia el extremo más alejado, abrí la puerta y mandate hacia la siguiente área antes de que todo vuele. Cuando pases por la puerta, tenés 1 minuto con 15 segundos antes de que la plataforma sea atacada por los aviones de combate. Corré hacia la izquierda y seguí el camino hasta llegar al técnico, acurrucado y cagadito: agarralo e interrogalo. No es necesario que escuches lo que el técnico tiene para decir, así que si andás corto de tiempo podés noquearlo para luego agarrar el maletín y terminar el nivel.

Nivel 5
Cuartel General de la CIA

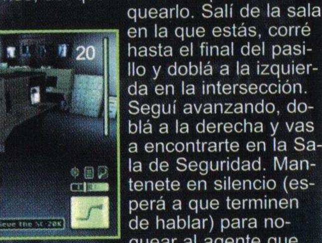
Misión: Detectar al doble espía dentro de la CIA.
Objetivos: Obtener la SC-20K del cuarto de almacenamiento que hay detrás de la sala del generador. Acceder al server central de la CIA para descubrir quién está vendiendo iinformación. Cualquier agente que muera, significará el fracaso de la misión.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: Lock Pick (ganzúa), Cable Optico, Disposable Pick (ganzúa descartable), Sticky Shocker, Ring Airfoil Round.
Códigos de las puertas: Servicio Técnico: 7687 / Energía de Reserva: 110958 / Cuarto de Almacenamiento: 2977 / Server Principal: 2019 / Departamento de Pruebas de Armamento: 110700.

5.A - SC-20K

Lo primero que tenés que tener en cuenta es que en este nivel no podés matar a ningún agente de la CIA. Es por eso que comenzás el nivel sin armas. Vas a tener que acercarte sigilosamente a tus enemigos y dejarlos fuera de combate hasta que puedas encontrar la SC-20K y las municiones especiales. Otro punto importante es que debés estar en casi todo momento agachado. De esa manera, si te topás con algún agente, éste no te va a oir.
Cuando comiences el nivel, agachate y da la vuelta en la esquina para avanzar por el corredor. Esperá unos segundos y vas a ver a un hombre de mantenimiento que sale de una puerta a tu derecha y que se dirige hacia una puerta a tu izquierda. Acercate a él y noquealo después de que haya abierto esa puerta. Escondelo en esa misma habitación, apagá las luces, salí, entrá en la otra habitación, apagá las luces acá también y usá la computadora. Hay un agente dando vueltas por este sector y puede llegar a entrar en cualquiera de las dos habitaciones, así que estate listo para noquearlo. Salí de la sala en la que estás, corré hasta el final del pasillo y doblá a la izquierda en la intersección. Seguí avanzando, doblá a la derecha y vas a encontrarte en la Sala de Seguridad. Mantenete en silencio (esperá a que terminen de hablar) para noquear al agente que hay acá (foto 20) y dirigite hacia el cuarto de almacenamiento. Está cerrado, así que vas a tener que usar el Lock Pick. Cuando lo hayas abierto, escondé el cuerpo del agente ahí dentro y agarrá el Medi Kit y dos Sticky Shockers. En la sala de seguridad también hay una computadora que debés usar para obtener un código de acceso. Ahora, salí de la habitación y volvé a la intersección para, esta vez, tomar por el camino de la derecha. Hay dos personas acá, así que tené cuidado. Esperá a que uno de los hombres de mantenimiento aparezca por el hall y seguilo hasta un cuarto de almacenamiento. Ahí, noquealo, apagá las luces y agarrá la ganzúa descartable. También hay un agente en una de las habitaciones que miran hacia el Server: matalo y escondé su cuerpo en el cuarto de almacenamiento. Estos dos recintos





estaban sobre el lado izquierdo del pasillo. Si mirás hacia el lado derecho, vas a ver otra puerta con un panel: usalo y, si ya encontraste todos los Data Sticks correctos, vas a obtener la password: **7687**. Entrá y escondete entre las sombras. Un agente va a entrar y va a pasar cerca de vos: noquealo y escondé su cuerpo. Avanzá hacia la siguiente habitación, usá la computadora, luego subí e ingresá el código **110958** para abrir la puerta. Avanzá hasta llegar a un Checkpoint.
En la siguiente sala, vas a tener que mantenerte muy en silencio. Agachate y avanzá muy lentamente a través de la plataforma para luego bajar por las escaleras. Abajo, espiá por la esquina y esperá a que el guardia mire en dirección opuesta a la tuya para acercarte sigilosamente a él y noquearlo. Si el otro agente te ve, corré rápidamente hacia él y noquealo antes de que pueda dar la alarma (es posible que tengas que hacer esto más de una vez, pero si calculás bien y ambos agentes están cerca uno del otro, podés noquearlos a los dos en pocos segundos). Ahora, avanzá por el corredor, subí las escaleras y tené cuidado: hay una cámara. Primero, tenés que ubicar la cámara; luego, mirá arriba de las escaleras para ver la SC-20K. Agarrala y disparale a la cámara. Ahora, agarrá los dos Sticky Shockers y el Ring Airfoil Round. Ingresá el código **2977** en el panel que hay en el lugar donde estaba la cámara, entrá y grabá.

5.B - El Server

Arrastrate lentamente hasta que puedas oir una voz. Acercate sigilosamente hasta el agente, noquealo y escondelo entre las sombras. Avanzá y seguí por el corredor para que Lambert te avise que estás cerca del Server. Cuando lo haga, avanzá más lentamente y mantenete entre las sombras: vas a llegar junto a un agente. Podés noquearlo o usar alguno de tus dos nuevos chichecitos (apuntando a la cabeza). No importa qué hagas, no llames la atención de la otra persona que hay en esta área. Cuando despaches al agente, escondelo y corré hacia la parte posterior de la sala y noqueá al tipo de mantenimiento antes de que te vea y dé la alarma. Escondé también su cuerpo, agarrá la nota que este último tipo dejó caer y usá las dos computadoras. Luego, avanzá por el pasillo, pasá por las puertas corredizas hasta llegar a una sala con rayos lásers azules (foto 21). Cuando salgas, te vas a encontrar frente a dos puertas. Ambas se abren con el mismo código, **2019**. Mandate por la puerta de la izquierda para llegar al Server. Este recinto es muy luminoso y no hay lugar dónde esconderse, así que tené cuidado. Disparale a la cámara que hay en la pared, saltá hacia abajo y usá la computadora que hay en el medio del recinto (foto 22). Luego, escondete detrás de la computadora, alejado de la puerta y cerca de la ventana que hay arriba. Esperá ahí mientras Lambert y Grim hablan. Un agente va a entrar y va a comenzar a caminar alrededor de la computadora: vos movete a medida que él se va moviendo para quedar siempre oculto por la computadora (sí, como en los dibujitos). Cuando el agente se vaya, saltá sobre los casilleros grises que están debajo de la ventana, subite, saltá hacia la viga y, si hacés un salto doble, vas a poder agarrarte del borde. Ahora movete hacia la abertura que hay en la viga y subite para salir por la puerta por la que viniste. Salí del área del Server y regresá al corredor oscuro. Avanzá hasta la zona en la que todavía no estuviste y vas a ver un baño. Agachate y, sigilosamente, despachá al agente que se está echando una meadita. Escondé su cuerpo en las sombras del pasillo y seguí avanzando: luego de la esquina, hay un Checkpoint.
Avanzá agachado y con un ojo atento a la pared de la izquierda. Asegurate de estar en modo primera persona y, cuando veas una ventana, disparale un Sticky Shocker (con **L1**) al agente que hay ahí. Luego, entrá por la misma ventana (la puerta tiene un detector que activa la alarma), disparale a la luz para ocultar el cuerpo, volvé el corredor y abrí la puerta que hay al final. Este recinto puede ser medio jodido: hay dos cámaras que cubren todo el lugar (foto 23) y a las cuales no les podés disparar. Mandate hacia la pared de los ascensores, la derecha, para ocultarte entre las sombras y evitar que las cámaras te detecten. Si esto no funciona, probá escondiéndote entre el pilar y la pintura que hay en el centro de la sala para luego avanzar hasta el otro lado. Cuando hayas cruzado el recinto, mantenete entre las sombras hasta que un agente entre. Dale con un Sticky Shocker, escondé su cuerpo (por supuesto, en las sombras) y corré hacia la puerta para pasar al pasillo. Avanzá, bajá por las escaleras y, abajo, tené cuidado porque hay una cámara a la cual tampoco le podés disparar. Para solucionar esto, disparale a la luz, equipá los NVG e ingresá el código **110700** en el panel. Pasá por la puerta y, sigilosamente, acercate al agente que está en el teléfono y noquealo. Disparale a la luz, esperá a que el otro agente entre y despachalo también. Escondé ambos cuerpos en esta misma sala, pasá por la puerta, mandate por detrás de la ametralladora automática y usá la computadora (una laptop) para desactivar el arma. Ahora, usá la computadora que hay sobre la mesa y agarrá las dos bengalas y una





tercera que hay en el suelo. Usá el Lock Pick para abrir la puerta que está detrás de la ametralladora automática, pasá, metete en el ascensor y subí. Una vez arriba, vas a poder grabar.

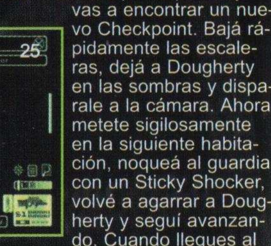
5.C - La Computadora de Dougherty

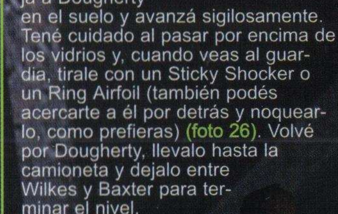
Mandate hacia el final del corredor, pasá por la puerta y mantenete muy en silencio: hay tres personas en esta habitación. Mientras te mantengas en las sombras y en silencio, no hay problemas. Mandate por detrás del pizarrón blanco para luego pasar por detrás de las computadoras y dejar a los tres tipos atrás. Una vez del otro lado, estate atento al tipo de mantenimiento ya que existe la posibilidad de que te vea y avise a los demás. Cuando estés en el corredor, metete en la sala de la derecha y usá la computadora. Si llegás a escuchar a un agente diciendo *"I'll check this with the media people"* (confirmaré esto con la gente de prensa), estate preparado porque quiere decir que va en tu dirección. Lo mejor es tratar de salir de la habitación lo antes posible pero, si no lo lográs, disparale a las luces y, cuando el agente entre, dejalo fuera de combate mientras trata de prender las luces otra vez. Una vez fuera de la habitación, avanzá por el pasillo hasta un recinto oscuro en donde hay dos computadoras que podés usar y dos Sticky Cameras. Luego, asegurate de estar entre las sombras y mirando en dirección a la puerta. Esperá y vas a ver a Dogherty saliendo de la oficina (foto 24). Aguardá a que se vaya, entrá a la oficina y usá la computadora. Esperá a que Lambert y Grim terminen de hablar, salí de la oficina y dirigite por donde Dougherty se fue para hallar un Checkpoint. Avanzá lentamente y vas a ver a un guardia sentado y una cámara al final del corredor. Esperá a que la cámara mire en otra dirección, acercate sigilosamente al guardia (no te preocupes: nunca levanta la vista) y noquealo. No es necesario que escondas el cuerpo. En el pasillo siguiente, vas a ver a Dougherty frente a una máquina expendedora. El se va a quedar ahí hasta que vos empieces a avanzar. Cuando comience a caminar, acercate a él, tomalo por detrás antes de que llegue a la ventana y noquealo. Agachate, agarrá su cuerpo (porque tenés que llevarlo hasta el final del nivel, así te ahorrás el tiempo que lleva hablando con los demás) y pasá agachado por debajo de la ventana para que los dos agentes que hay ahí dentro no te vean. Luego, avanzá hasta llegar a una puerta la cual necesita una password **(0614)** para abrirse. Hay una oficina junto a esta puerta, pero está cerrada: usá el Lock Pick para abrirla. Entrá, usá la computadora y vas a obtener la password y tres Sticky Cameras. Salí de la habitación, ingresá la password para abrir la puerta, agarrá a Dougherty y metete en la habitación. La puerta del fondo se va a abrir automáticamente: entrá y vas a poder grabar.



5.D - Mitchell Dougherty

Agarrá a Dougherty nuevamente, salí, metete entre las sombras y escondé ahí su cuerpo. Hay un guardia que se acerca, así que estate listo para despacharlo de inmediato. Escondé su cuerpo también entre las sombras, agarrá de nuevo a Dougherty y mandate por donde vino el guardia. Bajá por las escaleras, mandate por la puerta y vas a encontrar un nuevo Checkpoint. Bajá rápidamente las escaleras, dejá a Dougherty en las sombras y disparale a la cámara. Ahora, metete sigilosamente en la siguiente habitación, noqueá al guardia con un Sticky Shocker, volvé a agarrar a Dougherty y seguí avanzando. Cuando llegues al ascensor, meté a Dougherty dentro y bajá. Una vez abajo, dejá a Dougherty ahí, despachá al guardia (foto 25) y volvé a agarrar el cuerpo para dirigirte hasta el estacionamiento subterráneo. Cuando llegues a la parte inferior de la rampa, dejá a Dougherty en el suelo y avanzá sigilosamente. Tené cuidado al pasar por encima de los vidrios y, cuando veas al guardia, tirale con un Sticky Shocker o un Ring Airfoil (también podés acercarte a él por detrás y noquearlo, como prefieras) (foto 26). Volvé por Dougherty, llevalo hasta la camioneta y dejalo entre Wilkes y Baxter para terminar el nivel.





Bueh, viejo... basta por hoy. En el próximo número de la Club Play te vamos a dar los últimos seis niveles de esta apasionante, intrincada y complicada aventura llamada Splinter Cell. Hasta entonces.





Objetos ocultos

No me digas que el Parasite Eve 2 te está dando problemas... Y, bueh: que sea copado no significa que sea fácil, ¿no? Es por eso que nuestro buen amigo Sebastián fue recibido por todos como el gran salvador luego de que nos hiciese llegar estos valiosos datos...

Trucos enviados por Sebastián Santos (16)
Ciudadela, Buenos Aires.

Holy Water: En la caja fuerte que está en el segundo piso del motel, tenés que ingresar la combinación **4487** (esta clave se obtiene resolviendo los acertijos que aparecen en Dryfield); la caja está en donde encontraste el bidón de nafta.

Medicine Wheel: Luego de matar al monstruo en el basurero, el incinerador se va a activar. Volvé ahora al lugar en que enfrentaste a este monstruo por primera vez para hallar un cofre que esconde la Medicine Wheel.

Skull Cristal: Luego de destrozar los generadores en Neo Ark, volvé a la pirámide Maya y pisá las baldozas en el siguiente orden: Azul (6), Blanco (2), Rojo (3) y Amarillo (5). Luego, volvé a donde está la isla, cruzá el puente, entrá en ella y matá a todos los enemigos: vas a encontrar el ítem en el agua, una vez que matás al jefe.

Armadura Chicken Plate: Cuando te enfrentes al monstruo gigante en Dryfield, no lo mates; en cambio, dejá que se escape (para hacer esto, dispará con la M93R de a poco y, cuando le saques determinada cantidad de energía, huirá). Luego de esto, bajá y te vas a encontrar con Douglas y... ¡Elinh muerto! Hablá dos veces con él y te revelará el lugar donde se encuentra esta súper armadura.

Belt Punch Oculto: Andá al estacionamiento del Shelter y manipulá el panel de control hasta que solamente quede encendida la luz #13. Luego, presioná Call.

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

EL NOVEDOSO GAMESHARK MEDIA PLAYER

La empresa Mad Catz acaba de lanzar un nuevo chichecito.

Mad Catz, la empresa propietaria de los derechos del GameShark acaba de lanzar al mercado durante el pasado mes de septiembre un aparatejo que va a hacer saltar en una gamba a más de uno: el GameShark Media Player, o Reproductor Multimedia de GameShark. ¿De qué la va el coso este? Se trata nada menos que de un accesorio que te permite reproducir el audio, el video y las imágenes digitales de tu computadora en la PS2 mediante un adaptador de red. Es compatible con Windows, Mac OSX y Linux, y puede trabajar con una conexión de cable o sin él (el famoso "wireless"). Este GSMP básicamente transforma tu PS2 en una herramienta multimedia y te permite escuchar música, ver películas y cosas por el estilo (abarcando formatos como MPEG, DivX, MP3, JPEG y varios más) en tu tele en lugar de en tu monitor.

"La industria de los videojuegos está siendo testigo de una alianza entre el entretenimiento hogareño y el computarizado", comentó Darren Richardson, presidente y jefe de operaciones de Mad Catz. "Mad Catz ha sabido siempre mantenerse acorde a esta idea, y el GameShark Media Player así lo demuestra, brindando al público un producto que combina todos los elementos del entretenimiento digital hogareño de última tecnología".

¿Andás con ganas de echarle una probadita? Entonces te vamos aclarando que el bicho este cuesta 50 dólares y que todavía no hay ninguno en Argentina. Pero, bueh: pinta para ser un chiche de los buenos.



Ahora el nombre GameShark no va a estar asociado sólo a los trucos.

LA TERCERA CAMADA

La nueva generación de consolas llegaría en el 2006.

Durante una presentación llevada a cabo durante la conferencia del Credit Suisse First Boston realizada en la ciudad de Nueva York, Ron Doornink, presidente de Activision (empresa que mantiene una más que cordial relación con los tres grandes fabricantes de consolas), aseguró que la nueva generación de consolas de videojuegos recién llegará al mercado a fines de 2005 o principios de 2006. "Todos los sistemas están todavía a dos años o dos años y medio de estar terminados", explicó, agregando además que tanto Sony, como Nintendo y Microsoft no han revelado ninguna fecha a ninguna de las empresas que suelen trabajar con ellos.

Si Sony Computer Entertainment America mantiene la sana costumbre de respetar las fechas de salida de sus consolas (como lo fueron septiembre de 1995 para la PSX y octubre de 2000 para la PS2), entonces podemos asegurar que la PS3 (o como se llame) va a estar lista para la primavera de 2005. Aunque, teniendo en cuenta los pro-blemas de desarrollo que SCEA está teniendo con su nuevo chip Cell (del cual ya hablamos en números anteriores), entonces la fecha se podría posponer.

Nintendo, por su parte, se encuentra trabajando en la sucesora de la GameCube y asegura que no va a dejar que sus competidoras le coman el mercado, lo cual significaría un gran cambio para Nintendo dada su ya conocida y poco piola estrategia de esperar demasiado para salir a la calle. En cuanto a Microsoft no hay mucha información disponible, aunque ya se sabe que la empresa está usando a su Xbox como plataforma para desarrollar la nueva consola (presumiblemente, Xbox2). Otra cosa que es segura es que las tres corporaciones (rivales por tradición) están haciendo mucho hincapié no sólo en la calidad de los gráficos y el sonido, y en la capacidad de almacenamiento y procesamiento de datos, sino también en las prestaciones on-line, tan valoradas hoy en día por todos los jugadores del mundo.

Estate atento porque vamos a ir publicando nueva info a medida que esté disponible. Por lo pronto, si no tenés una PS2, no te preocupes: cuando la PS3 salga al mercado, seguro que la 2 baja de precio (y sólo hay que esperar dos o tres añitos... caracho).



Parece que estas muchachitas ya se están volviendo viejas...

TORNEO PARA JUGADORES PROFESIONALES

... en Estados Unidos, por supuesto.

La MLG o Major League Gaming, algo así como una asociación de jugadores profesionales y semiprofesionales de videojuegos, anunció oficialmente que va a dar inicio a su primer gran torneo de consolas. Este evento va a tener lugar en la ciudad de Nueva York los días 25 y 26 de octubre, y entre las "disciplinas" están el Madden NFL 2004 de PS2 y el Halo de Xbox, entre varios otros. Estos partidos, por supuesto, tienen varios modos: Single Player, dos jugadores, cuatro jugadores, modos cooperativos, Deathmatch y demás.

Según Michael Sepso, presidente de MLG, "esta Liga es el mayor evento que hay, y la prueba está en que los mejores jugadores de los EE.UU. se reúnen en ella para demostrar de qué se trata ser un jugador de nivel profesional". Además, Sepso aseguró que "si sos un jugador de gran nivel, ser parte de la MLG no es sólo importante, sino también esencial". Así que, ya sabés: si creés que la tenés recontra clara con tal o cual juego, pod pegarte una vueltita por Ñu Shorc y demostrarles a todos de qué estás hecho... previo pago, claro está, de 50 dólares para la inscripción, je (o sea, unos 150 pesos). ¿Te parece caro? Y, claro... con el pasaje y la estadía incluídos, es un fangote de guita. Pero lo que todavía no te contamos es el premio para el gran ganador... nada menos que diez mil dólares. Sipi: unas treinta luquitas, en moneda patagónica (igualito, igualito a los premios que dábamos en el torneo de Winning Eleven, ¿no?).

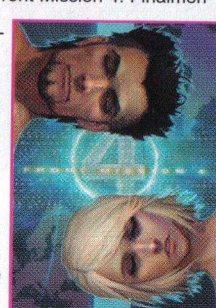
FRONT MISSION 4 EN LA PS2

Square Enix anunció la secuela de esta gran saga.

Buenas noticias para los fans de Front Mission. Luego de anunciar el relanzamiento del juego original para PlayStation, Square Enix dio a conocer el nuevo Front Mission 4. Finalmente, la serie va a hacer su debut en la PS2, agregándole así una notoria mejora visual a un juego ya de por sí de gran calidad.

Esta nueva entrega de Front Mission tiene lugar seis años después de los eventos del primer juego y presenta a dos personajes protagónicos: Elza y Darryl. Vas a poder jugar el juego completo con los dos personajes, lo que te va a permitir disfrutar del argumento desde dos puntos de vista diferentes.

Por lo pronto, no hay mucha más info al respecto, pero estate atento porque son miles los fans revolucionados por esta noticia en el mundo entero y es seguro que en los próximos días van a ir apareciendo más novedades sobre este Front Mission 4.



Por fin la saga de los Front Mission hace su debut en la PS2.

XIII ON-LINE

Versión Multiplayer para todas las plataformas.

Ubi Soft anunció en los últimos días que se encuentra trabajando en un soporte on-line para su nueva estrella, el alucinante XIII, y que está destinado a abarcar todas las plataformas.

La versión de PlayStation 2 (que es la que nos interesa, por supu) presenta un modo Multiplayer que incluye los modos Hunt y Power Up, con hasta cuatro jugadores en línea y dos jugadores en pantalla dividida. El modo Power Up es exclusivo de la PS2, y se trata de un Deathmatch modificado con una enorme cantidad de Power Ups, algunos de los cuales son los típicos que encontrás en este tipo de juegos, mientras que otros prometen ser realmente bizarros y poco comunes. En el modo Hunt, los jugadores tienen que perseguir a una presa determinada por todo el mapa, ganando o perdiendo puntos de acuerdo a la cantidad de veces que son heridos o muertos. Y, para hacer las cosas un poquito más complicadas todavía, la "presa" se va haciendo cada vez más chica con cada impacto que recibe, haciendo que acertarle sea un verdadero desafío.

La fecha de salida para este XIII on-line todavía no fue confirmada oficialmente, pero se supone que el juego estaría saliendo al mercado, como muy tarde, para fines de este año.

Ahora vas a poder destriparte con tus amiguitos en el XIII.

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PS2:

- **Freedom Fighters** (Acción - USA)
- **Psyvanar** (Naves - USA)
- **The Simpsons: Hit & Run** (Acción – USA)
- **Rugby 2004** (Deportes - USA)
- **Desert Storm 2** (Acción - USA)
- **Lethal Skies 2** (Simulador de vuelo - USA)
- **Colin Mc Rae Rally 04** (Carreras - USA)
- **Maximo** (Estrategia - USA)
- **Pro Evolution Soccer 3** (Deportes – USA)
- **Disgaea Hour Of Darkness** (RPG - USA)
- **Sidewinder V** (Simulador de vuelo - USA)
- **Mega Man X7** (Aventuras – USA)
- **MTV's Celebrity Deathmatch** (Lucha – USA)
- **NBA Live 2004** (Deportes – USA)
- **Time Crisis 3** (Acción – USA)

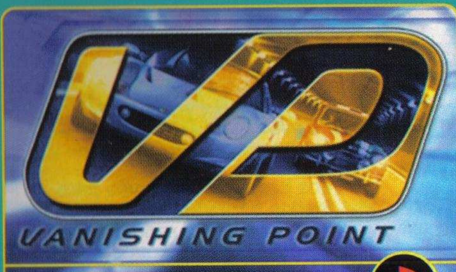
LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

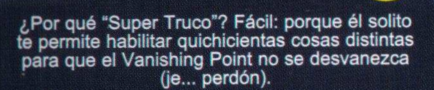
1- *Beyblade*
2- *Winning Eleven 6 World Cup*
3- *Yu- Gi-Oh The Forbidden Memories*
4- *Final Fantasy IX*
5- *NBA Live 2003*
6- *Tony Hawk's Pro Skater 4*
7- *Beyblade 2*
8- *Final Fantasy Origins*
9- *Valkyrie Profile*
10- *Twisted Metal Small Brawl*

PS2:

1- *World Soccer Winning Eleven 7*
2- *Freedom Fighters*
3- *Disgaea: Hour of Darkness*
4- *Grand Theft Auto: Vice City*
5- *Splinter Cell*
6- *Soul Calibur II*
7- *Ape Escape 2*
8- *Grand Theft Auto III*
9- *Kingdom Hearts*
10- *Silent Hill 3*

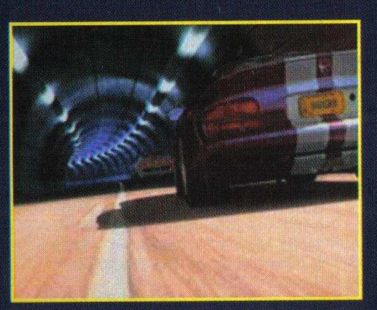


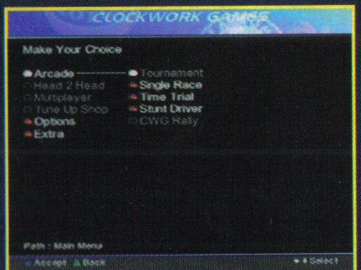
SUPER TRUCO



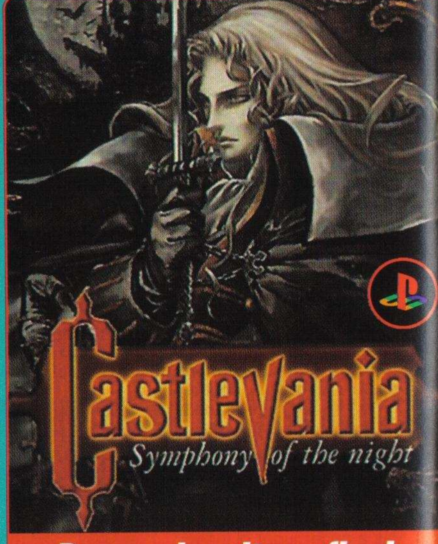
¿Por qué "Super Truco"? Fácil: porque él solito te permite habilitar quichicientas cosas distintas para que el Vanishing Point no se desvanezca (je... perdón).

Opciones Ocultas: Terminá un torneo en primer lugar para habilitar opciones nuevas, escenas en FMV, galería de imágenes y autos.









De cancioncitas y finales



Juego legendario y adictivo si los hay, *Castlevania: Symphony of the Night* sigue sorprendiendo a propios y extraños. ¿Andabas con ganas de descubrirle cosas nuevas? Joya, porque acá te damos la forma de obtener los distintos finales (*endings*, que le dicen) del juego, además de un truquito extra con cancioncitas y todo...

Mensaje de Alucard y canción oculta: Agarrá el CD de Castlevania y metelo en el aparato de música (o usá la opción CD de la propia Play). Luego, seleccioná el tema 2 y vas a oir a Alucard explicando de qué se trata la canción 1, además de oir una canción extra.



Todos los finales:

a) Mejor Final: Durante la batalla con Richter, usá los lentes que María te dió y eliminá al espectro de color verde. Luego de completar los dos castillos con un porcentaje de por lo menos 200, derrotá al Boss final.

b) Buen Final: Durante la batalla con Richter, usá los lentes que María te dió y eliminá al espectro de color verde. Luego de completar los dos castillos con un porcentaje menor a 150, derrotá al Boss final.

c) Mal Final: Derrotá a Richter usando los lentes que María te dió.

d) Peor Final: Derrotá a Richter pero no uses los lentes que María te dió.

Clásicos

TRUCOS

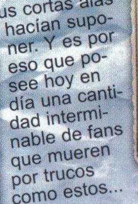
PORQUE LO PASADO NUNCA ESTA PISADO

La Club Play esta hecha para jugadores de videojuegos... y por jugadores de videojuegos. Y por eso sabemos en carne propia lo que significa perderse ese truco que tanto necesitás. Ese truco que creías irremediablemente extraviado pero que, gracias a esta sección, volvés a disfrutar. De nada...

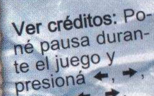
SPYRO: THE YEAR OF THE DRAGON

2 Truquitos 2

Spyro sí que resultó un grande, che. Con tres aventuras en la PSX y dos en la PS2, este dragoncito violeta voló mucho más lejos de lo que sus cortas alas hacían suponer. Y es por eso que posee hoy en día una cantidad interminable de fans que mueren por trucos como estos...

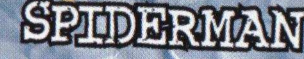


Ver créditos: Poné pausa durante el juego y presioná ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido confirmándolo.



Spyro Chato: Poné pausa durante el juego y presioná ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido confirmándolo.

¿Qué? ¿Querés más? Bueno, hay cuatro trucos más esperándote en la Club PlayStation #29, entre los cuales están Dificultad Baja y Dificultad Alta, ¿qué tul?



SPIDERMAN

El arte de la elegancia



Siempre de azul y rojo... siempre con las rayitas esas y con los ojos grandotes y rasgados. ¿Te cansaste de ver siempre a Spidey con el mismo vestidito? Tranqui, acá traemos tres atrevidos trucos para entregarte tres tremendos trajes (je).

Nota: *el signo "_" significa que ahí debe ir un espacio.*

Traje del Capitán Universo: En el menú principal, seleccioná Special y entrá a Cheats. Ahí, ingresá la password **S_COSMIC**. Este traje te da tres habilidades: Doble Daño, Telarañas Ilimitadas e Invencibilidad.

Traje Spidey Scarlet: En el menú principal, seleccioná Special y entrá a Cheats. Ahí, ingresá la password **LETTER_S**.

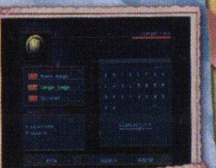
Traje Quick Change: En el menú principal, seleccioná Special y entrá a Cheats. Ahí, ingresá la password **ALMSTPKR**. Este traje sólo te permite llevar dos cartuchos de telaraña.

Estos atrevidos modelos y otras siete exclusivas maravillas de la elegancia engalanan las exquisitas páginas de la Club PlayStation #23... y ahí vai a encontra' truco' como Invencibilida', Telaraña' Ilimitada' y Salú al Másimo, ¿vistesss?

MISSION IMPOSSIBLE

Ay... el amigo se me puso duro

No, fiera... No seas mal pensado. En la Club Play jamás hemos hecho comentarios soeces o subidos de tono... ¿oh sí? Bueh, la cosa es que este truquito que te damos hace que el bueno de Ethan parezca haberse tragado una palangana de almidón (ya no saben qué inventar, che...).



Duro como una tabla: Desde el menú principal, seleccioná la opción Load Game y luego entrá a Password para ingresar el código **SCAREDSTIFFF**. No te preocupes por el mensaje que dice "Bad Password", el código funciona igual.





Podés encontrar tres códigos más, entre los cuales se encuentra, por ejemplo, Ethan Turbo, en la Club PlayStation #15.



Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES



Joker Command
D009B390 ????
Jugador uno con LP infinitos
800EA004 270F
Jugador uno sin LP
800EA004 0000
Jugador dos con LP infinitos
800EA004 270F
Jugador uno sin LP infinitos
800EA024 0000
Starchips infinitos
801D07E0 423F
801D07E2 000F
Tener todas las cartas (solamente con el GameShark que viene en formato cartucho)
B1050002 00000000
801D0250 C8C8

THOUSAND ARMS

Todos los ítems
5000C614 0000
300510B6 0063
HP infinito para el 1er. personaje en la batalla



800BE024 270F
EP infinito para el 1er. personaje en la batalla
800BE028 03E7
800BE02A 03E7
HP infinito para el 2do. personaje en la batalla
800BE034 270F
800BE036 270F
EP infinito para el 2do. personaje en la batalla
800BE038 03E7
800BE03A 03E7
HP infinito para el 3er. personaje en la batalla
800BE044 270F
800BE046 270F
EP infinito para el 3er. personaje en la batalla
800BE048 03E7
800BE04A 03E7

SIM THEME PARK



Joker Command
D0109C36 ????
Cola infinita
800D5FCC 005A
Ice Cream infinito
800D5FB0 005A
Siempre sos el primero del mes
800BE604 0001
Burgers infinitas
800D5FDA 005A
Muchos Door Tickets
D01063C8 0003
801063C8 002E
Gold Tickets y todos los parques cuando empezás
80103358 001F
8010335C 001F
Mucha Plata
801D56BA 6000
Comenzar o detener el tiempo (Para iniciarlo presioná: L1+R2; para detenerlo presioná: L1+R1)
D0109C36 F9FF
80066E78 000C
D0109C36 F9FF
80066E7A AE04
D0109C36 F3FF
80066E7A 2400
Stock ilimitados para "Features"
8005E376 2400
Stock ilimitados para "Sideshows"
8005E20E 2400
Stock ilimitados para "Rides"
8005EA72 2400
Stock ilimitados para "Shops"
8005E4DE 2400

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Este código siempre tiene que estar activado
F450BE30 F2EC043E
Sin recargar
0410352E 36F45578
El tiempo más bajo de juego
2410B768 14F45318
Tener todas las Dog Tags
244FCB96 C94F0CB3
244FC996 C94F0C03
244FC996 C94F0C23
244FC996 C94F0C13
244FC996 C94F0C33
244FC996 C94F0C83
244FC996 C94F0CA3
244FC996 C94F0C93
244FC996 C94F0CB3
244FCA96 C9CF0C03
244FCA96 C9CF0C23
14409A36 9DFC0C12
Sin Alarmas
0490B769 14F45388
04D09028 14744528
Sin Continues
0490B769 14F45308
04909329 14744588
Terminar el juego sin matar enemigos
0490B768 14F453A8
Terminar el juego sin usar Rations
04D09028 14744508
Terminar el juego sin haber salvado
0490B769 14F45328

El Ojo Clínico

El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: TINY TOONS ADVENTURES : PLUCKY'S BIG ADVENTURE - 2.50

Empresa: Conspiracy Entertainment.
Referencia: -
Género: Aventuras.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¿Tiny Toons? ¡Pero si no están todos! El título verdadero debería ser "1/2 Tiny Toons". Y, encima, el juego es una caca.
Presentación: 4,00 - Tiny Toons por todos lados con la musiquita que siempre tuvieron. Será mejor que la adelantes...
Gráficos: 2,00 - Las escenas animadas son horribles. Los gráficos, en general, van desde regular hasta más abajo. No tienen comparación...
Sonido: 1,00 - Todo mal en serio. La música es lo peor que pueda existir y los efectos son de terror. Pareciera que este juego lo hizo un pibe de 17 años en sus ratos libres, después de rendir ocho veces música previa de primer año.
Jugabilidad: 1,50 - En ocasiones, los controles se laguean mal, haciendo que no puedas saltar justo en la punta de la cornisa u otras cosas por el estilo. Si estás muy nervioso, no es recomendable que juegues al Tiny Toons porque la garantía no cubre "Destrucción Total" del aparato.
Historia: 5,00 - Hay que juntar todas las partes de la máquina del tiempo de Plucky. Nada del otro mundo.
Diversión: 2,00 - Es increíble lo corto que es el juego; creo que en una hora lo terminás. No aporta nada de nada y ni hablar de la dificultad: un nene de tres años puede terminarlo tranquilamente. Es evidente que el juego está hecho para -17 años, pero para mí que está hecho para -3.
Puntaje: 2,50 - Con tantos juegos que existen para PS One, ¿serías capaz de comprar esto?
Consejo: Juntá muchos de estos juegos "garrón" que compraste, apilalos y pegalos. Cuando llegues a 50 o 60 se pueden transformar en un muy buen porta cepillo de dientes para tu baño. O en un juguete para tu gato, no sé...



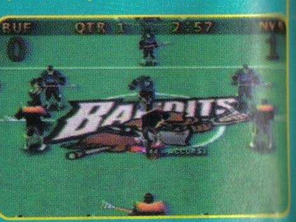


Juego: ARC OF THE LAD COLLECTION - 8,40

Empresa: Working Designs.
Referencia: Final Fantasy V.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: A quienes no saben ni qué significa la R de RPG, les cuento que existía una época en la que los juegos eran grosos de verdad; una época en la que no te daban ganas de terminarlos porque te quedabas con la sensación de haber perdido algo a causa del cariño que le tomabas a los personajes y a la historia (algo conocido como "Síndrome del Chavo del 8"). Bueno, Arc of the Lad es uno de esos juegos. Y ahora vos tenés la oportunidad de sentir lo mismo en este 2003 (por suerte). Al final era cierto: la vida te da revanchas.
Presentación: 7,50 - Muy linda. Todo muy lindo y con buenos gráficos.
Gráficos: 8,00 - Los dos primeros juegos requieren que apele al Artículo 15, inciso 8 del código del RPG Player versión 2.0, que justifica que los gráficos del juego no hacen a la diversión. Igual, en las tres versiones, los gráficos aumentaron su calidad.
Sonido: 6,50 - Muy lindos efectos de sonido. La música es muy copada y crea una ambientación de otra dimensión. Lo malo es que, en general, la calidad es media. A mí, en lo personal, me gusta mucho la música del 3.
Jugabilidad: 8,50 - Renovados sistemas implementados en el Arc of the Lad 2 y más aún en el 3. Hacen que, de a poco, te vayas metiendo en el mundo de los RPGs de lleno (en el 1, el sistema es básico; en el 2, aumenta; y, finalmente, en el 3, es complejo).
Historia: 8,50 - Tres historias de lo más suculentas, listas para que te las devores como solo vos sabés hacerlo. Lástima que el primer juego sea tan corto, pero igual es "aguantable".
Diversión: 8,50 - Tenés el minijuego al mejor estilo Pokémon con los monstruos que atrapes en el juego. Tenés más de 120 horas de juego (entre los tres). ¿Creés que no te vas a divertir?
Puntaje : 8,40 - Sólo te tiene que gustar uno para que te guste el resto.
Consejo: Para entender todo, empezá por el primer AotL.

Juego: BLAST LACROSSE - 7.00

Empresa: Acclaim.
Referencia: Final Fantasy VI.
Género: Deportes (Vilorta).
Idioma: Inglés.
Comentario: Vilorta... ¿alguien conoce lo que es? No, no es un juego tipo las bochas, aunque el nombre lo aparenta. Es una especie de Handball pero, en vez de usar las manos para pasar la pelota o incluso para tirar al arco, se usa una especie de raqueta larga y la red no está tensa sino floja para poder llevar la pelota. Para deportes raros, los yankies están mandados a hacer, che...
Presentación: 7,50 - Imaginate la mejor publicidad de NHL, NFL o NBA con esa famosa vos que dice: "Let's Rock!". Bueno, ahora en la NLL dice: "¡Blast Lacrosse!". ¡Ja, ja, ja!
Gráficos: 4,00 - Mucho pixel. En la cancha, cuando se supone que cambia el equipo local, sólo cambia el logo del centro. El público es de papel y los efectos, como la furia de fuego, son horribles.
Sonido: 7,00 - Los comentarios son un cago de risa. Si no sabés inglés, igual te vas a divertir mucho. La música es normal para un juego así.
Jugabilidad: 8,50 - El juego es muy rápido en sí. Es tan rápido como uno de NHL. Los controles son muy simples y por eso no complican tanto el juego. A veces te puede dar un poco de bronca porque los arqueros se atajan todo. Pero, si le buscás la vuelta, podés meter goles.
Torneos: 8,00 - Muchos y variados aunque no tiene lo que siempre tuvieron este tipo de juegos. Los equipos son los oficiales (y claro, imaginate que la licencia debió haber costado dos tapitas de "Fanta" "No soy yo cuando me enojo" + $2,50...).
Diversión: 7,00 - Es divertido por lo bizarro del juego y por los comentarios (son como en el ISS Pro 98 Liga Argentina, en la que el chabón gritaba "¡Y empezaron los albañiles!" cuando tirabas una pared).
Puntaje: 7,00 - Para joder con amigos, seguro que va muy bien.
Consejo: Por hacer pases directos es más probable que te saquen la pelota. Mejor, hacé un Lob.



Juego: APE ESCAPE 2 - 9,00

Empresa: Ubi Soft.
Referencia: Ape Escape (PS One).
Género: Aventuras.
Idioma: Inglés.
Comentario: La primera versión del Ape Escape se caracterizó por utilizar al mango esa obra maestra de los joysticks como lo es el Dual Shock. Ahora, la segunda parte se encargó de que a nadie se le ocurra decir que las segundas partes no son buenas. Gente amiga: Ape Escape 2 está para no perdérselo.
Presentación: 8,50 - Gráficos del juego, introducción a la historia, trescientos monos para atrapar... ¡A FULL!
Gráficos: 9,00 - Muy buenos. Mantienen la onda de su hermano mayor. Pero esta vez, fue para mejor. Al principio, los niveles son algo chicos, pero después todo se soluciona con pantallas realmente grandes e interactivas. Las escenas animadas, aunque pocas, son un caño.
Sonido: 8,50 - La música es muy diversa, copada y de calidad decente. Con los FX la mayoría de las cosas están bien.
Jugabilidad: 8,00 - Me gusta mucho el hecho de usar todo el joystick (igual, ahora hay muchos juegos que ya lo implemetan). Está todo muy bien, pero hay un problema que no se puede pasar por alto: la cámara está a una altura muy baja y en algunas pantallas no se puede ver muy bien.
Historia: 8,00 - Nuevo personaje (chau a nuestro amigo Spike), quien no entiende un pomo de monos (otra vez a aprender todo...). También tenés a Pipotchi, un pequeño bichito adorable quien, a veces, te ayuda en la solución de los puzzles.
Diversión: 9,00 - Aparte de ser divertido, tiene muchos agregados que lo hacen más divertido aún, pero no me alcanza el espacio.
Puntaje: 9,00 - ¡Have Fun!
Consejo: Si el simio tiene 5 estrellas de estar alerta, presioná **R3** para ir cuerpo a tierra y ni siquiera se va a enterar de que lo atrapaste.





Juego: BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE - 8.50

Empresa: Interplay.
Referencia: Diablo.
Género: RPG IRT (En Tiempo Real).
Idioma: Inglés.
Comentario: Es muy gracioso cómo comienza la historia. Pero en sí, el juego es muy adictivo (más si es el famoso sistema de pelea del Diablo).
Presentación: 7,00 - Introducción en la historia, gráficos del juego y sonido normal.
Gráficos: 8,50 - En todos los niveles las texturas son increíbles. La ambientación y el diseño de los personajes son muy buenos. Esto se nota mucho más cuando charlás con ellos, ya que la cara se ve en primer plano. Cuando caminás sobre el agua, el efecto visual que aparece es increíble.
Sonido: 9,00 - Me gusta mucho la música; es transportadora y va acorde con el nivel en el que estás. Las voces están muy bien actuadas y los FX son los típicos de un juego de esta calidad.
Jugabilidad: 8,50 - No está nada mal. Tenés botones para cada función necesaria de tus personajes aunque, a veces, cuando vienen muchos enemigos juntos, cualquier intento de defenderte es casi nulo.
Historia: 6,00 - Si comenzás con el personaje humano, el inicio de la historia es un poco estúpido. Pero a la larga terminás encariñándote con los tres personajes.
Diversión: 8,75 - Mucho para explorar y mucho para matar. No hay dos niveles parecidos. Encima, se puede jugar de a dos.
Puntaje: 8,50 - Si sos fana del Diablo, esto tiene que ser para vos. Si no, después de jugar al Baldur's Gate, pegate una vueltita por el Diablo que te va a fascinar.
Consejo: Cuando superes el peso máximo, gracias a que tenés una parva de ítems, te recomiendo que vuelvas a la aldea a vender todo en vez de empezar a tirar algunas cosas.Total, los enemigos que mataste no vuelven a aparecer.

Juego: TONY HAWK'S PRO SKATER 4 - 9,90

Empresa: Activision O2.
Referencia: Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS One).
Género: Deportes (Skateboarding).
Idioma: Inglés.
Comentario: Es algo parecido a la versión de PS One. Le incluyeron más realismo, mayor tamaño en los niveles, más movimientos, menos pantallas de carga, soporte para jugar en red o por la red y más... O sea, es la base del THPS4 de PS One, pero se trata al mismo tiempo de un juego totalmente distino. Esta alternativa vale la pena.
Presentación: 8,00 - Igual que en la gris (TNT de AC/DC, ¿te acordás?).
Gráficos: 9,00 - Los niveles, ahora, son el doble de grandes y las escenas mantienen una calidad buenísima. En Create-A-Skater tenés una amplia variedad de skins para usar. Muy buena definición en general.
Sonido: 9,50 - El doble de temas que tenía la otra versión. Calidad al mango y las voces originales de los Pro Skaters en el modo Career.
Jugabilidad: 9,00 - Le sacaron las Lip Extensions y las Grind Extensions. Le agregaron el Skitchin', que es cuando el Skater se agarra de la parte de atrás de cualquier auto, dándote más impulso. Las misiones, ahora, son un toque más difíciles.
Torneos: 9,00 - ¡¡¡Se puede jugar en RED!!! (El resto es igual).
Diversión: 9,70 - Viciadísimo. Más si jugás en los modos on-line. Si con 190 misiones te aburrís, sos más aburrido que Droopy.
Puntaje : 9,90 - No te vas a arrepentir... Si este THPS es así, no me quiero imaginar cómo serán los que vengan.
Consejo: Revert + Manual no es una herramienta de uso constante en la versión para PS2. Será mejor que los combines con otras cosas. ¿Te faltan puntos para saltar, hacer un Manual o para hacer un buen Grind? Editalos sacándole puntos a otras estadísticas.



Premio Eutanasia: Tiny Toon Adventures: Plucky's Big Adventure.

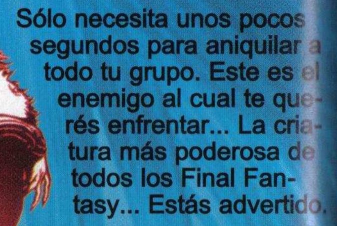
NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

¿Y a vos te parece que va a ser fácil escalar eso? (Je...).

¡Pero, Juan Carlos! ¿Qué es esto? ¡Vos me dijiste que en nuestra luna de miel me ibas a llevar a hacer trekking!

Omega Weapon ataca rápido... demasiado rápido. Nunca se rinde y nunca flaquea. Es demencialmente implacable, infernalmente veloz, endemoniadamente astuto y absolutamente letal.



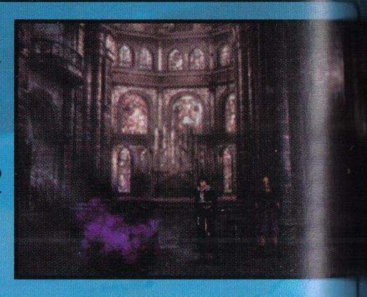
Sólo necesita unos pocos segundos para aniquilar a todo tu grupo. Este es el enemigo al cual te querés enfrentar... La criatura más poderosa de todos los Final Fantasy... Estás advertido.

FINAL FANTASY VIII

OMEGA WEAPON

La bestia invencible

Por Alejandro Prieto



Camino a la torre del reloj, aguardando en una abandonada capilla, se encuentra una misteriosa nube que se mantiene impávida ante tu presencia. No importa qué hagas, la nube no parece reaccionar ante nada. ¿Se trata simplemente de un decorado del juego? No... nada más alejado de la realidad...

Si leiste la última entrega de las estrategias del Final Fantasy VIII que publicamos en el número pasado, entonces ya sabés de qué estamos hablando. Esa nube de humo no es otra cosa que Omega Weapon... el ser más poderoso del juego. De hecho, son muchos los que aseguran que jamás un Final Fantasy tuvo un monstruo tan implacable y poderoso como éste. O sea que a Omega Weapon bien puede conocérselo como "el ser más poderoso de toda la saga de Final Fantasy"... y no es joda, che.

En realidad, no es necesario que liquides a Omega Weapon para terminar el juego y, a diferencia de Ultima Weapon que poseía a Eden, al vencerlo no recibís ningún premio valioso (un Three Stars, que no resulta la gran cosa). Se trata en realidad de una especie de prueba para ver qué tan bueno sos; un test para determinar tu nivel como guerrero y tu habilidad. Omega Weapon posee ataques realmente devastadores y tiene **más de un millón de HP** (sí, leíste bien). Pero, si de todas formas te querés arriesgar, dale que va...

Conociendo a tu verdugo

Antes de continuar, creo necesario aclararte una cosa: Omega Weapon te va a destrozar. Así de simple. Sin vueltas. Para él no sos más que un miserable soretín con aires de guerrero legendario que ha tenido la muy estúpida idea de hacerse el banana justo con él. De hecho, es más que probable que, incluso con esta estrategia, Omega Weapon te cague a palos varias veces antes de que puedas derrotarlo (te lo digo por experiencia). Si creés que vas a poder ganarle en la primera batalla, vas muerto, macho. Contra él no hay margen alguno para el error: Pestañeaste y el muy guacho te descuartizó.

Omega Weapon utiliza las magias más poderosas que hay, además del ya famoso *Lv5Death*, el cual es capaz de matar a todos tus personajes de una sola vez si se encuentran en nivel múltiplo de 5 (y si tus chicos están todos en nivel 100, la cosa no pinta muy bien, ¿no?). Pero esto es sólo el aperitivo... Omega Weapon posee un ataque especial llamado *Megido Flame*, el cual causa un daño de 9998 puntos a todo el grupo. O sea que tenés que estar al máximo de salud simplemente para sobrevivir. Además, suele echar mano al *Light Pillar*, capaz de matar en el instante a un personaje (y al cual ya sufrimos cuando nos enfrentamos a Ultima Weapon en Deep Sea Research Center).

Pero lo mejor (o lo peor) todavía no llegó. Dejamos el postre para el final... el ataque más devastador de todo el Final Fantasy VIII: el *Terra Break*, capaz de provocar... **12000 puntos de daño a todo el grupo**.

Vamos por pasos

Antes de lanzarse a lo bestia contra esta bestia (je), es necesario preparar bien a los tres personajes que van a pelear. Para ello, guiate según estos seis pasos...

1. Enlazá 100 magias Death en la Stat-Def de cada uno de ellos para evitar el ya mencionado *Lv5Death*.
2. Asegurate de que los tres personajes elegidos sean compatibles al máximo con sus GFs. Para lograr esto, es bueno sacrificar una carta: la del Chubby Chocobo (la cual conseguís mediante la Side Quest de la Queen of Cards). Usando la habilidad Card Mod, podés refinar esta carta en 100 LuvLuvG. Cada uno de estos LuvLuvG aumenta la compatibilidad con todos los GFs en 20 puntos. Gastátelos todos en tus tres perso-najes para que tengan una compatibilidad de 1000 puntos con cada GF.
3. Los tres personajes deben tener sus mejores armas (Lion Heart para Squall, Ehrgeiz para Zell, Strange Vision para Selphie, Save the Queen para Quistis, Shooting Star para Rinoa y Exeter para Irvine).
4. Asegurate de tener una buena cantidad de las magias Meltdown, Aura, Curaga, Life y Full-Life. Asegurate también de poseer una buena cantidad de Heroes, Holy Wars, Megalixirs y Aura Stones (por si no tenés suficientes magias Aura). Para conseguir estos ítems, lo mejor es, nuevamente, refinar algunas cartas. Concretamente, tres: Laguna (100 Heroes), Bahamut (100 Megalixirs) y Gilgamesh (10 Holy Wars). Además, es necesario que tengas una muy buena cantidad de Pulse Ammo para que los Limit Break de Irvine sean más que devastadores.
5. Equipá a tus personajes con los comandos Revive y Recover, y asegurate de que todos ellos puedan usar tanto magias como ítems (el comando Draw no te va a servir de mucho en esta lucha, a menos que quieras extraerle magias). También es recomendable que tus personajes tengan, de ser posible, Auto-Haste, Auto-Protect y Auto-Shell (en ese orden). Debés, también, tener 100 o cerca de 100 unidades de cada magia que hayas enlazado a los atributos de tus personajes para que cada uno de ellos posea sus características en el nivel más alto posible (el número máximo es 255).
6. Por último, asegurate de que tus tres personajes tengan enlazados a Eden, Doomtrain y Cerberus. Lo mejor es que Eden no esté enlazado a Squall, ya que éste va a tener que concentrarse en atacar a Omega con sus Limit Breaks en lugar de andar invocando GFs. Si no estás muy ducho con los comandos y botones que tenés que presionar para realizar los Limit Breaks (sobre todo con Zell), podés hacer que se ejecuten automáticamente entrando en la opción Status del menú, seleccionando al personaje que quieras y presionando ■. En el sub-menú que va a aparecer, simplemente poné la opción Auto en On. Esto, sin embargo, hace que tus Limit Breaks no causen tanto daño como si los ejecutaras vos manualmente.

Listo. Ya estás preparado. Vamos entonces hacia el fatídico encuentro...

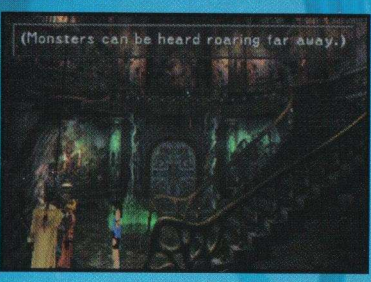
Camino al cadalso

El equipo que yo recomiendo para enfrentar a Omega Weapon es el formado por Squall, Irvine y Zell, dado que son los que poseen los Limit Breaks más poderosos. La estrategia que sigue está basada en estos tres personajes, pero sentite libre de improvisar con los personajes que quieras.

Mientras Omega Weapon se encuentre en forma de humo, no corrés ningún peligro. Para enfrentarte a él, llevá al equipo A (que es el que va a pelear) hasta el círculo verde que está frente a la fuente. Luego, seleccioná al

Continúa en la próxima página.

equipo B, subí la escalera del hall de entrada, doblá a la derecha, mandate por la puerta, bajá las escaleras y tirá de la cuerda que hay en el extremo izquierdo. Unas campanas van a repicar y, a partir de ese momento, tenés un minuto (en realidad, menos: unos cincuenta segundos) para llegar hasta Omega Weapon y entrar en combate con él. Rápidamente, llevá al equipo B al círculo verde que hay ahí cerca y seleccioná al equipo A. Luego, entrá en la capilla, donde Omega Weapon te está aguardando...





Boss: Omega Weapon

HP: Más de 1,000,000
Ataques: Lv5Death, Light Pillar, Megido Flame y Terra Break.
Le podés extraer: Flare, Holy, Meteor, Ultima
Resistente a: Todo.
Débil a: Nada.



Bueno, llegó la hora de la verdad. Omega Weapon inicia la batalla casi siempre con Lv5Death, pero eso no va a ser problema (porque enlazaste las 100 magias Death como te dije antes, ¿no?). Acto seguido, lanzale Meltdown o echá mano a Doomtrain para debilitar sus defensas. Asegurate en todo momento de tener la salud de tus tres personajes al máximo y esperá a que Omega Weapon te ataque con Megido Flame... Joya: empieza la fiesta...

Ahora que tenés a tus tres personajes con sólo 1HP, usá de inmediato un Holy War para hacer que todo el grupo sea invencible (si Omega no te ataca con Megido Flame, podés usar Aura o Aura Stone y recién depués utilizar un Holy War o un Hero) y dejá volar los Limit Breaks. Dale con todo: el Shot con Pulse Ammo de Irvine, el Armageddon Fist de Zell y el viejo y querido Renzokuken de Squall. Luego de la primera ronda de Limit Breaks, hacé que Irvine no ataque más y tenelo listo para usar otro Holy War apenas el efecto del primero desaparezca. Mientras tanto, Squall y Zell deben seguir machacando a Omega Weapon sin parar. Usá un nuevo Holy War apenas lo necesites y mantenete así: la idea es evitar que Omega Weapon te ataque cuando no sos invencible (algo fácil de decir pero no tan sencillo de hacer: el guacho es una máquina de atacar). Si se te acaban los Holy Wars, usá un Hero: este ítem hace invencible solamente a un personaje que, como te imaginarás, tiene que ser Squall (o sea: es Squall quien debe tener los Hero en su inventario). Si te las ingeniás para que Squall sea invencible en todo momento, tenés buenas chances de ganar la batalla (aunque Omega Weapon destripe a los otros dos, cosa que podés solucionar reviviéndolos con Squall mediante magias, ítems o el comando Revive).

Si por alguna de esas casualidades, no conseguís usar los Limit Breaks (o porque tus HP están muy altos, o porque las magias Aura o las Aura Stones a veces no te funcionan), mantenete invencible y dale a Omega Weapon con Eden (no olvides usar el Boost al mango). Eso sí: tené en cuenta que, apenas pongas en juego un GF (a Eden para hacerlo sufrir, a Doomtrain para debilitarlo o a Cerberus para usar tres magias al mismo tiempo), Omega Weapon va a tratar de eliminarlo de inmediato. De todas formas, tu mejor apuesta son los Limit Breaks, sobre todo el de Squall.

Esta no es una batalla fácil. Los Holy War y los Hero nunca duran lo suficiente y Omega Weapon ataca demasiado rápido. Y, para empeorar aún más las cosas, tiene tantos HP que te puede llevar una eternidad vencerlo. La clave está en estar atento, usar los Holy War o los Hero en los momentos exactos, mantener a los tres personajes con vida (sobre todo a Squall), curarlos cada vez que lo creas necesario (si, por ejem-plo, el efecto de invencibilidad desapareció) y rogar que la suerte esté de tu lado.



Si lo conseguiste... te saludo, guerrero. Te acabás de convertir en una leyenda, en uno de los pocos mortales que han podido disfrutar de la escena que muestra la foto... No son muchos los que pueden darse el lujo de decir "enfrenté a la criatura más poderosa de los Final Fantasy... y sobreviví". Y vos estás dentro de este selecto grupo (como nosotros, je).

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a "Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.

EMILIANO SÁNCHEZ VIAMONTE (25)
9 de Julio, Buenos Aires.

Hola, gente:

¿Cómo están? Antes que nada quiero decirles que me llamo Emiliano, tengo 25 años y ésta es una buena circunstancia para sentarme a escribir al lugar de donde proviene la tan majestuosa obra maestra llamada Club Play, la cual me llena de gozo y regocijo mes a mes.

Paso a decirles que, por culpa de ustedes... ¡sí! ¡de ustedes!, hice algo que no quería. Como ya se imaginarán, soy un ser humano como cualquiera y sufro de ciertas necesidades, por así decirlo, como, por ejemplo, ir al baño. Pero, si no tengo algo para leer, no me sale nada, así que... ¿qué mejor que la Club Play en una situación de tal magnitud? Pero hay un problema... La Club Play, de esta manera, es un arma de doble filo... porque tiene el RVM (gracias)... y yo no quería... pero, bueno... las cosas se dieron así y no puedo hacer nada para cambiarlo. ¿Estaré volviendo a la adolescencia? Quién sabe... lo cierto es que: "por muchas cañitas voladoras que uno tire, siempre se le revienta algún que otro cuete en la mano".

Paso a preguntarles...

1) El Music 2000 es mi juego favorito y el Heavy Metal me sale bastante bien. Pero, para hacer un solo de guitarra, cortar muestas no sirve; las notas se deforman cuando querés "cambiar la duración de la tonada" y termino poniendo un Drum Strings que suena a bailanta. ¿Cómo puedo lograr notas largas?

2) ¿Estarían dispuestos a escuchar mi música y darme su opinión si les mando una Memory Card?

3) ¿Cómo puedo conseguir algo hecho por Noelia Marín en cassette, CD o lo que sea? Quisiera escuchar su música y cultivar un poco más mis conocimientos en este juego.

4) ¿Saben cómo se saca el tercer final del Metal Gear?

5) ¿Es posible volver de farra sin dormir la mona?

Un saludo a todos ustedes y uno muy especial a María Cristina Barbagelata, ante quien me quito el sombrero.

Sayonara.

Club Play: Bueh... no te preocupés. Son gajes del oficio (¿o eran gases del orificio?). Después de todo, no la usaste como papel higiénico. Además, *"uno siempre tiene quince años / en un rinconcito del corazón... / y más pelos en la mano / que palometas en el calzón".*

1) Una de dos: O hacés tu solo manualmente (ubicando las notas), o también podés aumentarle o retrazarle los BPM a la muestra ya estirada (para que no suene más lento de lo que debe ser. También estirás una nota si dejás presionado ✖ y hacés hacia la ➡.

2) Pero por supuesto, amigazo. Además, si querés, podemos publicar tus canciones en un sitio de internet. Eso sí: la Memory no te la vamos a devolver por correo ni nada por el estilo. Tenés que pasar por la editorial a buscarla (por las dudas, ¿vistessss?).

3) En breve vamos a subir el tema de ella y otros a internet para que lo puedan bajar.

4) Pronto va a salir un informe al respecto.

5) Lo difícil es volver de mana sin dormir la forra.

Un gran saludo, Emiliano.

BOLSA DE VALORES CP
Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 1050 pesos.

NAHUEL GAUNA (15)
Almirante Brown, Buenos Aires.

Club Play:

Debo decir que la revista está espectacular y que los informes y trucos son geniales. Es la primera vez que les escribo y quería preguntarles:

1) ¿Qué juegos me recomiendan de aventura o pelea para PS One? Si son sanguinarios, mejor.

2) En el Dino Crisis 2, ¿cómo se hace para que Regina llegue y tome el enchufe en el nivel del con-

ducto?

3) En Harry Potter y la Cámara Secreta, ¿hay alguna forma de pasar las clases de Pociones o de hacer que no corra el tiempo?

Un saludo de mi parte, sigan así y no cambien. Gracias y hasta la próxima.

Club Play: Gracias por los elogios, Nahuel.

1) La saga completa de los Resident Evil, los Silent Hill y los Dino Crisis por nombrar sólo algunos de aventura. De pelea, los más sangrientos son los Mortal Kombat, pero los Street Fighter y los King of Fighters son excelentes juegos de lucha también.

2) Esta pregunta te la contesta Matías Sandoval.

3) Lamentablemente, no. Vas a tener que aprobar por mérito propio, che.

Un saludo para vos también.

ANDRÉS RODRÍGUEZ (28)
Capital Federal.

Estimados amigos de la Club Play:

Hace ya un buen rato que estoy postergando el momento de comunicarme con ustedes para agradecerles el inmenso trabajo que hacen (y créanme que se nota mucho) para hacernos llegar cada número de la Club Play.

Les cuento que soy no sólo un fiel lector, sino que me considero un coleccionista, ya que en casa podrán hallar aún los primeros números de Club PlayStation. Les cuento que ya tengo mis 28 añitos cumplidos y ahora juego con Jeremías, mi hijo de sólo 6 meses de edad que, aunque no entiende mucho, se copa mirando la pantalla mientras juego, se mata de risa con el Dual Shock e insiste en arrancar las palanquitas del joystick. ¡Es un capo! Mi amor por los videojuegos data de algunos veraneos en Mar del Plata, allá por los tempranos años 80. Yo tenía cinco años y la costa era prácticamente el único lugar en donde se podía encontrar fichines. Quedé deslumbrado y me fana-ticé por completo: ¡había juegos en blanco y negro! Después, conocí el Telematch, una de las primeras consolas hogareñas a la que le siguieron el Dynacom de mi primo, el Atari de un amigo y el Coleco Vision. Al fin, me compré el Family y después una Sega, hasta que llegó la gloriosa PlayStation y todo cambió para siempre. Me despedí de mi querida gris... pero para darle la bienvenida a la PS2 hace ya dos años. Imagínense cómo estoy, yo que jugaba con gráficos que eran simples rayitas... ya soy un abuelo.

Bueno, no la hago más larga. Pensé que mis memorias podían resultarle interesantes a algún joven amigo que nunca ha oido siquiera hablar de esas maquinitas y que no sospecha que alguna vez las cosas fueron muy distintas.

Un gran abrazo a todos y hasta pronto.

Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

Club Play: Ah, vos sos de los nuestros, Andrés (aunque yo empecé a darle a los fichines en Necochea). La verdad, podemos darnos el lujo de decir que pertenecemos a una elitesca generación que vio en persona cómo el mundo de los videojuegos iba cambiando y evolucionando hasta convertirse en la maravilla que es hoy en día. Te mandamos un enorme saludo, Andrés, y no dudes en volver a escribirnos cuando quieras.

PD: Seguro que támbiénjugaste con una Texas Instruments o una Commodore 64, ¿no?

MATÍAS SANDOVAL (15)
Lomas de Zamora, Buenos Aires.

¡Hola, queridos amigos de la Club Play!:

¿Cómo están? Espero que bien. Les escribo para felicitarlos por el excelente trabajo que realizan y para hacerles algunas consultas:

1) ¿Podrían darme la solución del puzzle del Raypoint Muse (ése donde te indica que debés caminar cinco pasos hacia un lado y tres pasos hacia el otro lado) en el Wild Arms 2? Sé que no se contestan estas preguntas en esta sección pero, debido a la desaprición del Delivery Tricks y como obviamente las cartas que mandé a esa sección no llegaron, no me quedó otra alternativa que pedirlo en el correo. Espero que no se enojen y sepan disculparme.

2) He leído en un par de cartas que algunas personas tienen problemas para pasar la parte de la columna rota (bajo el agua con Regina) en el Dino Crisis 2. En la estrategia que publicaron en el #22 ustedes pusieron que, después de la escena animada, hay que dispararle a la columna... pero no indican con qué arma. Deben dispararle con el lanzagranadas submarino ya que con el lanza-agujas dudo mucho que se rompa. El lanzagranadas se compra en el savepoint.

Sin más pedidos ni aclaraciones, me despido de ustedes con un gran abrazo.

Correo Club Play

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 154940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Club Play: Hola, Matías...

1) En realidad, la sección del correo está precisamente para eso. Lo que no contestamos son preguntas sobre estrategias que no hayamos pu-blicado todavía, pero el pedido siempre es tenido en cuenta para ser incluido en algún número si-guiente. Así que no te preocupes (además, la estrategia del Wild Arms 2nd. Ignition es una de las que están en desarrollo).

2) La razón por la cual no pusimos qué arma había que usar es porque supusimos que era algo que saltaba a la vista: sólo hay dos armas que podés usar bajo el agua; una es una poronga (el lanza-agujas) y la otra es más poderosa (el lanzagranadas). Es lógico, entonces, que si necesitás mayor poder de fuego, uses el lanzagranadas.

Un abrazo para vos también, Matías.

CARLOS CRUZ (16)
Capital Federal.

Dioses de la Club Play:

¿Cómo están? Les cuento que los sigo desde que comenzó esta salvadora revista. ¡Ya es un vicio para mí!

Noto que la PSX se está quedando sin juegos de estrategia. Qué cagada, ¿no?

1) ¿Qué juego parecido al Metal Gear Solid me recomiendan para comprar, que no sea el Chase the Express?

2) ¿Alrededor de qué precio está el Game Shark? (No el CD).

Bueno, me despido y les mando un saludo a ustedes y a los Nocturnos.

Club Play: Después de esta carta, de la carta de Emiliano, parece que nos estamos convirtiendo en un vicio para muchos (je).

1) La verdad, parecido al Metal Gear sólo existe el Metal Gear. Podés probar con la saga de los Syphon Filter, aunque no es exactamente igual.

2) ¿Vos te referís a la versión Caetla (cartucho)? alrededor de los 25 a 40 pesos.

Saludos, che (¿los Nocturnos? ¿Son algo así como los Nocheros..?).

LEONEL H. VEGA (21)
Lanús, Buenos Aires.

Mis queridos amigos:

Les cuento que me llamo Leonel, vivo en Lanús y tengo unas preguntas para ustedes. Vamos al grano, dijo el acné...

1) ¿Está tan bueno el Grandia? Porque me lo quiero comprar y me da miedo que sea una cagada con todas las letras.

2) ¿Son taaaan lindas las chicas de la editorial como se rumorea?

3) ¿Podrían pasar las estrategias completas del Soul Edge? Siempre me caga Cervantes.

Les mando un abrazo.

Club Play: Vayamu' al grano, 'tonce...

1) Mirá, el Grandia no está a la altura de los "grosos" pero te aseguro no no te vas a aburrir.

2) Y, para que te des una idea, varias de ellas ya aparecieron en el RVM. ¿Nombres? Ah, no... ya tienen dueños...

3) La única estrategia es que te des maña porque no es tan difícil como parece.

PD: Te agradecemos mucho los trucos que nos mandaste. Lamentablemente, todos ellos ya salieron publicados en números an-te-riores. Pero lo que cuenta es la intención, ¿no? Gracias de nuevo y te mandamos un gran abrazo, Leonel.

NAHUEL VANNI (15)
Moreno, Buenos Aires.

Hola, chicos superpoderosos (y chicas superpoderosas):

Quiero felicitarlos por la revista tan copada que hacen y que me llega mes a mes. Como se imaginarán, tengo una pregunta para hacerles...

1) Conseguí todas las cartas y las



Correo Club Play

combinaciones en el Monster Rancher Battle Card y el juego no llega a su final. ¿Cuándo termina?
Les cuento que vendí mi Play con todos mis juegos a un amigo y le saqué $450. Tengo $100 más y quiero vender mis Game Sharks también para poder comprarme la PS2. Mi viejo me dijo que para mi cumpleaños ponía lo que faltara.
¡¡Aguante la Bersuit, la PlayStation, mi bike de Freestyle y todos us-tedes!!

Club Play: La verdad, hiciste un buen negocio. A este paso, sólo te falta vender las joyas de la abuela, llevar sámbuches pa' vender en el cole y organizar una rifa al son de "Una pesedoooos, una pesedos para los chicoooos".
1) El juego, no tiene fin.
¡¡Eso!! ¡¡Aguante todos nosotros!! (Y los que vos decís, también, je).

CARLOS COLINAS (17)
Daireaux, Buenos Aires.
¡Hola, fanáticos de la Play!:
Les cuento que soy fan de la Play pero no puedo jugar. ¿Por qué? Se me quemó el lector de CDs. Es acá cuando comienzo con mis agradecimientos a los políticos y a toda esa manga de corruptos que andan dando vueltas por el microcentro porteño. En la ciudad donde vivo, el aparato que lee los CDs de PlayStation sale 100 dólares (o sea unos 300 pesos). Ya sé que este es un tema viejo y que nos duele a todos pagar tres veces más una cosa (léase: repuestos, CDs, accesorios, etcétera), pero tengo muchas ganas de putear para desahogarme.
Ahora, algunas preguntillas...
1) ¿Cuánto sale el disco lector en Buenos Aires?
2) El Dead or Alive 2, ¿salió para PS One?
3) ¿Qué es el Game Genie? ¿Está bueno? ¿Cuánto sale?
4) ¿Los CDs piratas de siete u ocho pesos, ¿funcionan en la PS2?
5) Porfa: hagan un informe con todos o algunos de los accesorios para la Play.
Un saludo para todo el staff de la mejor revista del planeta y del sistema solar. Chau, amigos.
PD: ¿Tá bueno el VIP de Pamela Anderson?

Club Play: En realidad, y que nadie se crea que soy "oficialista" ni nada parecido, hoy en día las cosas importadas se consiguen más baratas que antes. ¿Ejemplo? La PS2 siempre costó 300 dólares, pero en la época del "uno a uno" te la vendían a 800 pesos... que en ese entonces eran 800 dólares. Sin embargo los precios que hay hoy en día están más cerca del precio verdadero. El tema no es que los precios se hayan triplicado, sino que los argentinos cobramos tres veces menos que antes. Igual, puteá tranquilo que estás en todo tu derecho (y nosotros estamos acá pa' escucharte).
1) La verdad, no sé. Pero creo que anda alrededor de los cincuenta u ochenta pesos.
2) NO.
3) No es más que un GameShark o un GameBreaker la diferencia está en que los códigos de GameShark no son compatibles con los de Game Genie.
4) Si la PS2 tiene instalado el famoso chip que lee copias piratas, entonces sí.
5) Es una buena idea. Probablemente la ha-gamos para un próximo número.
Un saludo, Carlos. Y a no aflojar que "siempre que llovió paró"... el tema es que a los argentinos el aguacero nos agarra siempre haciendo un asado...
PD: Te contesto con una expresión simple y directa... ¡Puaj!

Que se va el cartero, que se va, que se va...
club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

ESTRATEGIA COMPLETA

Brave Fencer Musashi

BRAVE FENCER MUSASHI

PODEROSO EL CHIQUITIN

Antes de los gráficos 3D en tiempo real, antes de los efectos de partículas, antes de la iluminación dinámica... existía el Brave Fencer Musashi: pura tripa y corazón...

Por Nahuel González

En una época en la que los videojuegos no contaban con la tecnología de hoy en día, evitando así la tentación de caer en el poco sabio concepto de que "con sólo buenos gráficos alcanza", surgían joyas de colección que, lamentablemente, no son hoy moneda corriente. Juegos que hacían gala de una jugabilidad asombrosa, una diversión magnífica y que, por lo general, contaban historias intrigantes y sorprendentes... sin necesidad de ninguna espectacularidad visual. En una época así (que, vamos a ser sinceros, no fue hace tanto tiempo) nació el Brave Fencer Musashi, un juego que combina elementos de arcades, RPGs, aventuras y acción como pocos han podido jamás hacer. Un juego adictivo y atrapante que sirvió de modelo para posteriores títulos que hoy consideramos obras maestras. Un juego que te presentamos ahora con todos sus secretos y detalles, para que disfrutes a pleno de uno de los mejores exponentes de la época de oro de los videojuegos...



CAPÍTULO 1
THE BEGINNING OF THE JOURNEY

Avanzá hasta el tronco, matá a las plantas (si te tiran un picotazo, esquivalo y listo) y agarrá las monedas que te dejan. Saltá sobre el agua (si caés perdés energía) y matá al robot. Terminá con los demás y, para pasar por las rocas, empujá la del medio. Avanzá, esquivá los tiros de los robots y, cuando el otro tire el árbol, cruzá. Para cruzar el río, que es ancho, primero tenés que adquirir la técnica de Gunshot. Para adquirirla, tenés que presionar **R1** y, cuando la barra se acumule, apretar ■. Cuando la espada se inserte en el robot, apretá reiteradas veces ■ para adquirir esa habilidad.

Continúa en la página siguiente.

Brave Fencer Musashi

Ahora, para atravesar el río, disparale a los árboles (con ●) para pasar (foto 1). Avanzá, matá a los robots, destruí la estatua y seguí. Para destruir la cabeza de piedra, lo que tenés que hacer es sencillo: destruir todas las estatuas y, una vez que aparezca el círculo en el piso, pisarlo. Para esquivar sus ataques, movete constantemente. Una vez que aparezca la torre, avanzá esquivando las ruedas moviéndote hacia los costados y, para esquivar a los troncos, saltalos. Una vez dentro, subí por la rampa esquivando los pájaros y los tiros de los robots de las cadenas. A los demás, esquivalos o matalos. Desde un poco antes de llegar a la puerta, disparale a la campana con Gunshot, lo que abrirá la puerta. Pasá por ahí y, cuando estés arriba, la estrategia es simple: tenés que adquirir la técnica Stunt (como adquiriste antes Gunshot). Luego, cuando haya algún robot cerca de las dos patas del suelo, apretá ● para paralizarlo, acercate a la espada y agarrala. Ahora que la cabeza anda suelta, tenés que correr y correr para esquivarla. Evitá todos los obstáculos saltando y moviéndote (foto 2). Una vez que Rootrick aparezca y te tire la ronda de fuego, mantené **R1** y, cuando la barra se llene, apretá ▲. Cuando se lleve a la princesa, aparecerá un robot. Para vencerlo, lo que tenés que hacer es saltar justo antes de que te lance la bola para evitar que te golpee. En ese momento, acercate a una de sus patas, mantené **R1** y apretá ▲. Luego, atacá con ■ a la tela que tiene en el medio seguí dándole cuando caiga. Cuando se vuelva a levantar, atacá a su otra pata. Volvé a atacar a las dos y, una vez que caiga, agarralo y tiralo. Afuera, seguí con el mismo proceso. Cuando se vuelva a caer, agarralo y tiralo. Ahora, para vencerlo, cuando salte, prestá atención a la sombra que se proyecta sobre el suelo para saber bien dónde va a caer. Alejate y, cuando toque el suelo, andá hasta el punto verde y atacalo con cuadrado. Repetí esto hasta acabarlo.





CAPÍTULO 2
A NEW JOURNEY

Una vez que termines de hablar con los dos personajes y con la chica de la biblioteca, dirigite hacia el pueblo (Village) y bajá por el camino de tierra. En la primera casa que aparece (a la izquierda de la fuente) podés comprar ítems para tus HP y tus BP (Bakery). La casa gris es un restaurant que está abierto de 6 PM a 2AM y cierra los domingos. En el restaurant podés charlar con los que están comiendo. Hablá con Macho, quien te ofrecerá jugar a las cartas por plata. El juego es sencillo: él tira una carta del 1 al 13 y, según lo que sale, vos tenés que decir si la carta siguiente es superior o inferior a esa. Si acertás, ganás el doble de lo que apostaste. Ganar es muy fácil así que es bueno regresar acá cada vez que te haga falta plata.

Al norte de la fuente podés comprar medicinas y otras cosas (Grocery´s Hilda). Al sur, podés vender objetos raros (Pawnshop´s Conners). Al este de la fuente hay una juguetería en donde podés comprarte los juguetes de los personajes del juego. Al sudeste hay un hotel donde podés descansar (recomendado después de las 21). En la iglesia (foto 3) te curan cuando estás envenenado y, en su extremo inferior izquierdo, hay una fuente chiquita que te da un ítem que te recupera HP. Andá a la casa que está a la izquierda de la iglesia (cerca hay un árbol) y hablá con el alcalde del pueblo quien te pedirá que encuentres a su perro. Dirigite hacia abajo y mandate por el camino de la izquierda (en donde termina el mapa, debajo de todo). Una vez dentro, dirigite por el camino de la izquierda y, cuando encuentres el Bincho Field (BF de ahora en más), liberá al guardia con la espada Lumina (usando ▲). Cada BF que liberes te incrementa en 5 los BP. Volvé al pueblo y andá hasta el otro camino que está a la derecha. Entrá y, ahí nomás está el BF. Salí de acá y andá a donde empezaste el nivel. Hablá con el guardia para pasar a Twinpeak Mountain. Seguí el camino de la izquierda para encontrar otro BF. Para salvar al perro (está atrás del BF) tenés que adquirir la habilidad Shrink del fantasma. Luego, ubicate en la planta verde y apretá ● para achicar al bicho y poder pasar. Andá hasta donde está el perro y sacalo de ahí (apretá ■ cerca de él para levantarlo y arrojarlo). Llevalo hasta la entrada de Twinpeck Mountain y él va a ir solito hasta el pueblo. Cuando vayas a lo del alcalde, éste te va a decir que tenés que hablar con



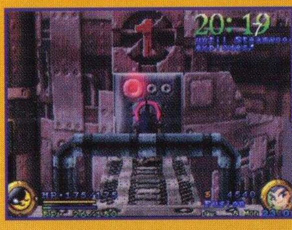
Continúa en la página siguiente.

el hombre que está al lado de la entrada del primer BF que agarraste. Éste te va a pedir pan y agua. Comprá el pan (Bagel) y, a las 16hs, agarrá agua (WellH20) de la fuente de la iglesia y llevasela al hombre. Luego de que te hable, dirigite hacia el Steamwood Forest (a la izquierda del pueblo, cerca de un molino) y, una vez dentro, seguí el camino de la izquierda por el tubo rojo. Seguí avanzando derecho y eliminando a todos los bichos hasta que llegues al lugar que muestra la foto 4. Adquirí la habilidad Hop de la planta rosa (para poder pasar por sobre las ramas verdes) y encontrate con el perro. Seguilo, eliminando todo lo que se te cruce para que el perro no se quede, hasta llegar a las lápidas. Ahí, acercate a la lápida superior izquierda y empujala para encontrar la llave de Jon. Volvé al pueblo y llevasela (¿A QUIÉN?) (tiene que ser después de medianoche). Luego de hablar con él, andá a Twinpeak Mountain, tomá el camino de la izquierda y avanzá hasta encontrar cuatro palos muy altos. Avanzá un poco más y encontrarás un BF. Ahora, trepate a los palos y dirigite a la izquierda. Abrí el cofre (es un Checkpoint) y avanzá. Abrí el otro cofre, tomá el camino de la derecha, saltá hasta la plataforma de la cascada, tomá el libro del cofre (objetos como éste pueden ser vendidos en Pawnshop´s Conners) y retomá el camino hacia arriba. Avanzá y, cuando aparezcan las plataformas que se mueven, esperá a que salgan para pasar y meterte por el hueco. Saltá de plataforma en plataforma y avanzá. Matá a los robots y, antes de cruzar el puente, tirate al agua para descubrir un cofre. Luego, andá de liana en liana hasta llegar al BF y subí al puente por la última liana. Cruzá el puente colgante (cuidado que hay otro robot) y avanzá. Para cruzar esta zona, tenés que esperar a que la cascada caiga y después pasar. Luego de pasarlo, andá hasta la punta (donde hay agua) y cortá el árbol (para Jon) con LUMINA (mantené **R1** hasta que la barra se llene y apretá ▲). Acercate al árbol y apretá ■ (te tiene que aparecer un mensaje). Luego, subí por el camino (el esqueleto de un dinosaurio) y, en lo más alto, saltá a las plataformas de pasto. Avanzá y bajá por donde muestra la foto 5 para agarrar el BF. Volvé a subir y avanzá. Esperá a que la plataforma de madera aparezca y seguí. Hacé lo mismo con la otra y, luego, bajá por el palo para agarrar el BF y el tercer árbol para Jon. Subí de nuevo y balanceate sobre los palos para pasar. Subí por el palo y cortá el tercer árbol para Jon. Avanzá por la izquierda hasta encontrarte con el cuarto y último árbol para Jon y cortalo. Avanzá, subí por las escaleras y saltá de hueso en hueso para encontrarte con Jon quien te construirá una balsa con los troncos. Avanzá a través del río esquivando las piedras y los objetos que se interpongan, y saltá las piedras que sobresalen del agua. Una vez que toques tierra, agarrá el tesoro (foto 6) que contiene una parte de la armadura legendaria. Tirate al costadito para volver al pueblo, dirigite a Pawnshop´s Conners y mostrale el brazalete y el libro al tipo. Una vez que adquieras la habilidad de trepar paredes, el alcalde te dirá que hay un problema que tenés que solucionar. Dirigite hacia Twinpeak Mountain y trepate a la pared que está a la derecha de la Góndola, saltando hacia ésta y presionando reiteradas veces ■ y ✕ para subir. Una vez arriba, agarrá al bicho para que te dé una fruta que incrementa en 25 puntos tus HP. Luego, bajá y trepate a la pared que está detrás del cartel que está al lado de Twinpeak Mountain para encontrar al administrador. Luego de que te dé el manual, dirigite a Steamwood Forest y, adentro, dirigite hacia la derecha esquivando los gases que tiran los caños. Si saltás sobre el sexto caño de la derecha (el gris) vas a encontrar un BF, una moneda y vida. Cuando te encuentres con la pared, saltá hacia ésta y subí. Avanzá y, cuando veas los tres caños en el suelo, seguí por el que dobla para agarrar el cofre. Volvé al camino, avanzá, acercate a la puerta y presioná ■. Para llenar la barra de la derecha tenés que apretar ✕ en la parte que dice "OK". Repetí esto hasta llenar la barra y entrá. Subí a la plataforma que te











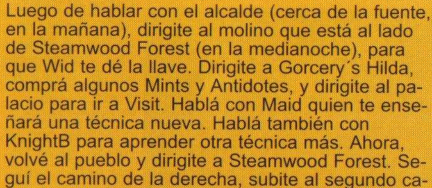
Continúa en la página siguiente.



lleva al primer piso, saltá y andá hacia la derecha hasta encontrarte con la válvula #1 (foto 7). Usá el mismo método de antes para apagarla. Dirigite hacia la derecha para desactivar la válvula #2 y seguí avanzando para desactivar la #3 (tenés que entrar por el caño rojo que está a su izquierda, ya que el gas impide el paso). Regresá al ascensor y subí al segundo piso por la plataforma roja. Ahora, dirigite por la izquierda hacia la válvula #4, para encontrar luego la #5 y, finalmente, la #6 (hacelo en este orden). Volvé al ascensor para subir otro piso, dirigite hacia la izquierda para desactivar la válvula #7 y seguí por la izquierda para desactivar la octava y última válvula. Una vez terminado todo, andá a la casa del alcalde quien te dará otra fruta que incrementa en 25 puntos tus HP. Luego, mandate hacia donde agarraste el primer BF, pero en vez de tomar por ese camino, tomá el de la derecha, en donde hay un cofre y un BF. Dirigite a Twinpeak Mountain para encontrarte con Rootrick (para hallarlo, tenés que atravesar los cuatro postes del río; se encuentra sobre la izquierda, pasando los caños). Lo que tenés que hacer es llegar a la cima antes que él. Para hacerlo, presioná rápidamente ■ y ▲ hasta la cima. Cuando Musashi tire a Rootrick, andá del otro lado de la estatua del medio y, con ▲, tocá el símbolo para que te dé el primer Scroll: el Earth Scroll. Equipalo (desde el menú) y hacé el ataque especial de Lumina para derribar la piedra. Tirate y dirigite al pueblo. Desde el pueblo, andá hasta el palacio por Allucaneet Palace, al es-



te del pueblo (foto 8). Luego de que Ribson te diga que necesitás cuatro personas para abrir la puerta, dirigite a Hell´s Valley (luego de entrar a Twinpeak Mountain, dirigite por el camino de la derecha). Para pasar sobre los pinches, usá el ataque de Lumina para que se caiga la primera roca. Saltá sobre ésta y, desde ahí, volvé a hacer el ataque para que la siguiente piedra caiga y puedas avanzar. Liberá el BF, tirá la piedra y seguí. Hacé lo mismo con la última piedra y entrá por el orificio que las cuatro personas han abierto. Para eliminar a Skullpion, usá el ataque especial de Lumina contra la canasta que aparece sobre el cable para que el contenido caiga sobre el monstruo (pueden ser bombas o piedras). Cuando quede noqueado, atacalo con Lumina. Skullpion puede atacarte con la cola (esquivala saltando), con la cola metida en el suelo (si te toca, te envenena, así que esquivala como puedas), con la boca (lanza arena la cual podés evitar moviéndote constantemente) y con el cuerpo (esquivalo justo cuando se acerque a vos). Luego de una larga batalla, Skullpion va a caer derrotado.



CAPÍTULO 3
MISSION VAMBEE

Luego de hablar con el alcalde (cerca de la fuente, en la mañana), dirigite al molino que está al lado de Steamwood Forest (en la medianoche), para que Wid te dé la llave. Dirigite a Gorcery´s Hilda, comprá algunos Mints y Antidotes, y dirigite al palacio para ir a Visit. Hablá con Maid quien te enseñará una técnica nueva. Hablá también con KnightB para aprender otra técnica más. Ahora, volvé al pueblo y dirigite a Steamwood Forest. Seguí el camino de la derecha, subite al segundo caño de la izquierda (el gris) para agarrar el BF y parate sobre la marca que hay en el suelo. Hacé el ataque especial y, cuando termine la escena, volvé al camino. Ahora tomá el camino de la izquierda, pasá por el tubo rojo y pasá por el lugar que muestra la foto 9 para encontrarte con el animal. Si lo agarrás, vas a obtener nuevamente una fruta que incrementa en 25 puntos tus HP (tie-



ne que ser pasada la medianoche). Cerca de la casa del admi-nistrador (antes de subir) hay otro animal de estos. Ahora sí, dirigite a la mina que está detrás de Grocery´s Hilda. Una vez dentro, seguí el camino de la derecha esquivando enemigos y piedras, subite a las plataformas que giran y seguí avanzando. Cuando aparezca el ventilador del suelo y se active, pegate a la pared. Cuando estés por llegar al otro extremo, el ventilador se va a apagar: aprovechá para tirarte. Guardá tus memorias (si querés) en el cofre y tomá el camino de la izquierda. Dirigite hacia donde muestra la foto 10 para agarrar el BF, y luego seguí por el otro camino hasta llegar a la plataforma de arriba donde vas a encontrar un BF. Ahora, volvé y seguí por el único camino por el que todavía no fuiste y pasá por la entrada. Para llegar hasta Misteria, tenés que esperar a que la plataforma lle-



Continúa en la página siguiente.

Brave Fencer Musashi

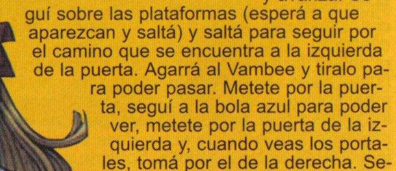
gue a donde estás vos y saltar sobre ella. Una vez en ella, tenés que esperar a la otra y así sucesivamente. Cuando llegues al centro, subí hasta encontrarte con Misteria. Agarrala, bajá (hay un BF) y, antes de volver, fijate que hay otros tres lugares para explorar (podés acceder a ellos mediante la primera plataforma que usaste). En ellos va a encontrar el animal que te aumenta en 25 puntos tus HP, un BF y un cofre (el cual te da un OldGlove). Una vez hecho esto, volvé hasta donde estaba el cofre (Memobox) y trepá por la pared de color marrón oscuro que sobresale (la que está al lado del cartel). Cuando estés cerca del ventilador, esperá a que pare para subir. Ahora, retorná por el mismo camino al pueblo (el otro camino que está arriba del ventilador tambien te lleva a la salida; si se te dificulta subir por la izquierda, probá con esta opción).

Cuando se cumplan las 10, andá a la fuente para hablar con el alcalde y dirigite a Twinpeak Mountain. Allí, andá hasta la caverna que está más allá del puente colgante, elegí la primera opción y andá a buscar el Aqualin. Seguí el mismo camino que usaste para encontrar a Jon (para hacerlo más rápido, podés escalar por las partes más ma-rrones de la montaña). Cuando llegues a donde anteriormente estaba Jon, avanzá y tirá la piedra con el ataque especial. Balanceate por los palos y andá hasta el lago en el pico de la montaña para agarrar el Aqualin. Luego, bajá y saltá de plataforma en plataforma para agarrar la roca del cofre. También, si querés, podés agarrar más Aqualin, los cuales te dan 10HP. Ahora sí, llevåselo a Jon. Una vez que se lo des, diri-gite al pueblo y, a eso de las 21, andá hasta el restaurant y charlá con el hombre (tiene un pedo el quía...). Este te va a decir que charles con Macho y Wanda, a los cuales podés hallar en el hotel. Dirigite, entonces, al hotel, hablá con los dos, dirigite al restaurant (a la medianoche) y, cuando salga un Vambee, entrá (elegí la opción #1) y seguí al dueño del restaurant (otro más que está en dope). Cuando puedas caminar, volvé a hablar con él para que te dé una torta que llena tus barras de HP y BP al máximo. Entrá por la puerta que está a la izquierda del dueño, subí hasta que te encuentres con la planta gigante que te tira la bola, esquivala y asimilá la habilidad Bowl de ella. Destruí la grieta que hay en la pared detrás de la planta para agarrar Shield y, luego, trepate a la pared. Metete en los agujeros cada vez que la bola se acerque, seguí avanzando y pasá por la puerta. Esquivá a los Vambees y las flechas, y seguí. Matá a la planta y, en la pared de la derecha, donde hay una grieta, usá Bowl para abrir un camino. Avanzá, ubicate sobre el switch y, cuando aparezcan los Vambees, derribalos con Bowl. Apurate para meterte



en el agujero y agarrá el BF. Rompé la grieta de la derecha, agarrá el OddHat del cofre y volvé. Luego, andá al ojo y, cuando subas para pasar por la puerta, ubicate de espaldas a la puerta que lanza fuego, mantené presio-nado **R1** y atacá con Lumina (acordate de cambiar el modo de la espada a *normal*). Una vez que el muro empiece a moverse, corré rápido hasta que encuentres un hueco en la pared y metete. Luego, corré y, cuando las paredes se enfrenten, saltá. Saltá ahora de bloque en bloque hasta llegar a la cima, pasá por la puerta, matá a la planta y destruí la pared de la izquierda (en la grieta) con Bowl. Pasá por ahí, volvé a jugar al bowling con los Vambees y rompé la grieta de la pared para agarrar el BF. Cuando subas, vas a obtener la primera gema (usá la Lumina). Andá hasta donde se encuentra el dueño por la escalera que va para abajo (foto 11), el cual te revitalizará. Ahora, diri-gite a la otra puerta, entrá por la siguiente y avanzá. Seguí sobre las plataformas (esperá a que aparezcan y saltá) y saltá para seguir por el camino que se encuentra a la izquierda de la puerta. Agarrá al Vambee y tiralo para poder pasar. Metete por la puerta, seguí a la bola azul para poder ver, metete por la puerta de la izquierda y, cuando veas los portales, tomá por el de la derecha. Seguí derecho, pasá por la abertura, doblá a la derecha, subí al camino que está arriba, metete por la puerta de la izquierda y entrá por el portal de la izquierda. Luego, avanzá y tomá el camino de la izquierda para, luego, doblar a la derecha y usar el portal de la izquierda. Entrá por la puerta, esquivá los flechazos (manteniendo **R1** presionado) y tirate. Hacé esto con el resto, pasá por la puerta, avanzá por el camino (hay un cofre) y atravesá la siguiente puerta. Una vez dentro, vas a encontrar la segunda gema: dásela al dueño del restaurant. Aho-





Continúa en la página siguiente.

ra, andá por la escalera que está a la derecha de la escalera con botellas, rompé la grieta y agarrá los tres cofres. Volvé y metete por la puerta de la izquierda. Saltá sobre los cubos, pasá por la puerta, saltá nuevamente sobre los cubos, agarrá el BF que está abajo (foto 12), volvé a subir y pasá por la puerta. Avanzá hasta que los cubos giratorios aparezcan y pasá por sobre ellos hasta llegar a la puerta. Seguí avanzando (cuidate del objeto que gira) y continuá hasta la puerta. Avanzá sobre los cubos hasta la otra puerta y tené cuidado con los péndulos (pasá rápido). Seguí avanzando y pasando sobre los cubos y el resto de los obstáculos hasta llegar al camino de madera. Tomá por el de la izquierda y andá hasta la puerta, sin olvidarte del BF. También, bien a la derecha, hay un cofre. Luego, pasá por la puerta, saltá de plataforma en plataforma y esquivá los péndulos y las llamas de fuego hasta llegar a la puerta en donde se encuentra la tercera gema. Llevásela al dueño del restaurant y entrá por la puerta que falta. Atravesá toda la zona saltando por las plataformas y esquivando a los Vambees hasta la puerta. Pasá por la siguiente puerta, esquivá a los Vambees y entrá por otra puerta más. Acá tenés que llevar el bloque rojo al ojo rojo para que la puerta se abra. La ubicación de los bloques siguientes es así: el bloque que está más alejado de Musashi, en el ojo de la derecha; el bloque de la izquierda, en el ojo de abajo; y el bloque restante, en el último ojo. Luego, avanzá, subite a la plataforma y seguí. Pasá por la puerta, esquivá los cubos y subite a la plataforma. Esperá a que suba y tirate hacia donde está la puerta. Ahora, asimilá "Sublime" del fantasma y tomá el camino de la derecha, siguiendo de cuadrado en cuadrado para llegar a la puerta. Esquivá los cubos y avanzá. Volvé a asimilar Sublime para ver el camino y saltá hasta el primer cuadrado. Andá para abajo hasta el siguiente cuadrado, luego a la derecha, luego abajo, agarrá el BF y volvé al primer cuadrado. Andá ahora hacia la izquierda, luego para abajo, después a la derecha y finalmente de nuevo hacia abajo. Pasá por la puerta, volvé a asimilar Sublime y seguí este orden para tirarte desde las plataformas: abajo; izquierda; derecha; derecha; izquierda; izquierda; derecha. Pasá por la puerta de la izquierda, volvé a asimilar Sublime y seguí este orden para pasar (desde que saltás al primer cuadrado): derecha; arriba; izquierda; arriba; izquierda; arriba; derecha; derecha (hay un cofre); izquierda; arriba; arriba (para agarrar un BF). Metete por el portal y andá a la izquierda para encontrar una puerta que te lleva a la última gema. Dirigite a la puerta de los cuatro ojos, andá al cofre y el dueño del restaurant te dará el UglyBelt, que es una parte de la Armadura Legendaria de Musashi. Volvé al pueblo y andá al palacio a visitar a las nuevas personas que rescataste, KnightA y KnightC, que te enseñarán dos nuevas técnicas de combate. Volvé al pueblo y dirigite a Pawnshop´s Conners (a eso de las 11) para enterarte



que el UglyBelt... es una parte de la armadura de Musashi que te permite dar un doble salto. Cuando te venga a hablar el dueño del restaurant y te diga que no hay agua, andá a la Iglesia. Para sortear la reja, saltá y, en el aire, volvé a apretar ✖ para hacer un doble salto y poder pasar. Charlá con el monje quien te dirá que vuelvas a las 2am., así que andate y volvé a esa hora. Cuando estés en la Iglesia, hay sólo una manera de eliminar a los soldados Vambee: alejarlos con Lumina o Fusiony mantenerlo así hasta las 7am. (tranqui: no es tanto tiempo y es fácil de hacer). Cuando mueran, el monje te dará la soga. Ahora, usá la soga en la fuente de la Iglesia, avanzá hasta donde muestra la foto 13 y seguí el camino que tiene la marca hasta encontrarte con el Water Scroll (presioná ▲ para obtenerlo). Para poder usar la burbuja, tenés que tener activado el Water Scroll (desde el menú, en Sword). Con esto hecho, andá hasta la campana y llevala hasta donde estaba el Water Scroll (al agujero que está detrás, más precisamente). Tirala desde ahí y luego cruzá vos con la burbuja. Avanzá por el camino y, cuando se divida, tomá por el de abajo. Cuando se vuelva a dividir, mandate nuevamente por el de abajo. Una vez afuera, el monje te dará una estatua. Andá al restaurant a la medianoche y mandate por la escalera que te faltaba. Hacé un doble salto y colocá la estatua para pasar. Usá el Water Scroll para pasar sobre el agua, avanzá y saltá de plataforma en plataforma con doble salto, esquivando los enemigos y el fuego. Avanzá esquivando los obstáculos, saltá por las plataformas, subí los escalones, cruzá el puente y seguí. Mandate por los bloques grises y, cuando veas una bifurcación, seguí primero por el camino de abajo para obtener un BF. Luego, regresá y mandate por el otro camino. Seguí avanzando, usá al Vambee para sortear el foso de puntas filosas y mandate por la puerta. Apagá las cuatro llamas con el Water Scroll, pasá por la puerta... y el Crest Guardian aparecerá. Para esquivar las bolas de fuego de Relic Keeper, tenés que dispararle cuando estés con la burbuja; cuando se transforme en un "palo", hacé un doble salto; cuando te dispare dos "nubes", saltalas. Si te mantenés constantemente en la burbuja, casi no te saca energía. Disparale todo el tiempo y luego de un buen rato de pelea, se te acercará y mostrará una gema: golpealo con Lumina (tenés que estar parado justo en el medio). Evadí todos sus nuevos ataques y, cuando vuelva a acercarse, saltá y golpealo con Lumina. Cuando ataque en forma de calesita, hacé un doble salto para esquivarlo. Atacalo por última vez con Lumina para obtener el ... ¡Water Crest!

Brave Fencer Musashi

CAPÍTULO 4
THE DUEL AT DRAGON'S ISLAND

Una vez en el pueblo, dirigite a la casa del alcalde, hablá con su esposa, metete en la fuente de la Iglesia y avanzá hasta donde conseguiste el Water Scroll. Parate sobre la marca,



mantené presionado **R1** y, cuando la barra se llene, presioná ▲. Luego, agarrá el cofre (foto 14) y volvé al pueblo por la cueva que está atrás de la estatua, agarrando, una vez dentro, los caminos que van para abajo. Volvé a la casa del alcalde y, después de hablar, andá al palacio para hablar con Ribson. Después, hablá con los tres carpinteros quienes te dirán cómo es la Góndola Gizmo. Ahora, andá hacia la mina, dirigite hacia donde estaba el ventilador, tirate y tomá el camino de la derecha. Asimilá Antidote de las víboras (activándolo se te va el estado de Envenenado), avanzá por las plataformas (no te mandes sobre las que tienen un líquido verde en las ruedas) y seguí. Cuando entres al cuarto donde están las ruedas, agarrá la tercera (de izquierda a derecha), volvé al palacio y dásela a Ribson. Regresá al pueblo y va a descubrir que está en llamas. Tu misión consiste en apagar ocho incendios con el Water Scroll: uno en la casa del alcalde, dos en Bakery, dos en la Iglesia, uno en Grocery´s Hilda y dos detrás de la Iglesia. Una vez controlado el fuego, dirigite a la casa del alcalde (en la mañana) para recibir un calendario y el Rocksalt (éste último de manos de su esposa). Dirigite a hablar con la chica que está cerca de la fuente para averiguar que un gran bicho obstruye la entrada a la playa. Andá a Steamwood Forest (en la mañana), pasá por la tubería roja y avanzá hasta donde estaba Meandering Forest (donde habías ido con el perro de Jon). Doblá a la izquierda y usá el Rocksalt en la babosa gigante. Agarrá el



BF, el cofre y dirigite a la plataforma que está en el centro del mar (foto 15) para que puedas usar el Water Scroll en ella. Una vez que el agua baje, andá justo debajo de donde estaba la marca para agarrar el Fire Scroll. Con él en tu poder, Kojiro te retará a duelo y, si ganás... ¡te dará a la princesa! (pavada de premio, che). La estrategia para ganarle es fácil: esquivá sus ataques, atacalo con Lumina y girá constantemente a su alrededor para que no te haga prácticamente ningún daño. Cuando estés con la princesa, llevala al palacio. Una vez allí, hablá con los tres mercenarios y con Artisan, quien mejorará la espada Fusion. Andá a Somnolent Forest, más precisamente hasta donde agarraste el primer BF, parate sobre la marca y usá el Water Scroll para agarrar el cofre (foto 16). Ahora, dirigite a Meandering Forest (el lugar al cual habías ido con el perro de Jon) y avanzá por los siguientes caminos para encontrar el escondite de los ladrones: izquierda, arriba, arriba, derecha, arriba, arriba, derecha, arriba, arriba, izquierda, arriba, arriba, arriba, arriba para llegar finalmente al Frozen Palace. Metete por la puerta que está al lado de la que tiene un ojo rojo, esquivá a los pingüinos (o matalos, como prefieras... pero si Greenpeace te hace quilombo, bancátela) y avanzá. En esta parte, subite a los bloques de hielo y, cuando estén por caer, saltá para pasar sobre el abismo. Entrá por la puerta de la derecha, agarrá el BF, volvé y pasá por la otra puerta. Matá a todos los pingüinos para obtener el RedEye, volvé al cuarto principal y usalo en la puerta roja. Avanzá, matá a los enemigos (contra el que tiene la espada tenés que usar el Fire Scroll) y avanzá. Saltá sobre la columna, agarrá el cofre, metete por la puerta y dejá que la bestia te agarre (foto 17) para subir y pasar por la siguiente puerta. Antes de pasar por la próxima puerta (está en el extremo inferior izquierdo), asegurate de agarrar el BF que está por ahí. Cuando entres, tenés que matar a los enemigos armados con espadas sin que te toquen. Para ello, usá el Fire Scroll. Si lo hacés bien, vas a recibir el BlueEye. Dirigite ahora al cuarto principal y entrá por la primera puerta por la que pasaste antes. Atravesá la que tiene el ojo azul, agarrá el BF y subí. Metete por la puerta, esquivá a los enemigos y avanzá hasta la otra puerta. Agarrá el cofre (son zapatos que impiden que resbales en el hielo), tirate y volvé al pueblo. Andá a Pawnshop´s Conners y hacé que te tasen los ítems que tenés para obtener otra pieza de la Armadura de Musashi. Ya que estás en el pueblo, aprovechá





Continúa en la página siguiente.

para ir a Twinpeak Mountain; andá hasta donde están los cuatro palos, seguí por la izquierda, usá el Water Scroll para poder pasar al otro lado por el agua y agarrá el BF (foto 18).



Ahora, volvé al Frozen Palace y metete por la puerta de la derecha (la primera). Subí por el palo, agarrá el cofre y avanzá hasta la otra puerta. En el laberinto, dirigite hasta donde muestra la foto 19 para poder subir a los cubos de hielo y agarrar un cofre y un BF (están sobre otros cubos de hielo). Asimila Clone de los enemigos con espadas, dirigite a la puerta que está en el extremo inferior derecho de la sala y usá Clone con la bestia (muere sola al explotar el clon). Una vez que haya muerto, vas a recibir el GreenEye. Ahora, dirigite nuevamente hasta el lugar de la foto 19 para treparte y caminar por los cubos hasta llegar a la puerta que tiene el ojo verde (está ubicada en el medio de la parte inferior de la sala). Entrá, salí por la otra puerta, esquivá a los enemigos, pasá por la puerta y subí la escalera que está congelada. Descongelá la puerta (con el Fire Scroll) y entrá (antes de subir por la escalera, agarrá el cofre que está detrás de las escaleras). Subilas y, al final, prendé las antorchas.





Parate frente al dragón, presioná ■ y, una vez en el puente, derretí el hielo para pasar y preparate para enfrentar al Frost Dragon... Para pasar la primera parte, esquivá su ataque y atacalo con el Fire Scroll. Después de un rato, una sección del puente se desmoronará: pasá por ahí y derretí el hielo para pasar. Cuando el dragón haga un hoyo en el suelo, esquivá sus ataques (son fáciles) y,cuando te lance un rayo desde su boca, vení hasta donde muestra la foto 20 para esquivarlo. Apenas el dragón caiga al suelo, atacalo sin piedad con el Fire Scroll. Después de hacer esto varias veces vas a ver que, cuando cae, una bola brillante aparece: atacala de inmediato con Lumina. Repetí esta táctica un par de veces más y vas a obtener... ¡la Fire Crest! Para terminar este espisodio, simplemente volvé al pueblo.

CAPÍTULO 5
THE ONE THAT NEST IN THE TOWN

Hablá con un par de comerciantes para que te cuenten que la princesa es una turra y que anduvo pidiendo guita por todo el pueblo. Una vez que hayas hablado lo suficiente, andá al palacio y hablá con Ribson. Luego, subite a la góndola, dirigite hacia la entrada de Twinpeak Mountain y subí por la casa del administrador. Vas a ver un agujero detrás de ella: mandate por él para llegar más rápido hasta donde estan las válvulas. Una vez ahí, verás tirado al administrador. Hablá con él para recibir la Handle#0. Usala para abrir la puerta (es igual que antes), hablá con la supuesta princesa, andá a buscar la Handle#1 (foto 21) que necesitás para apagar la válvula #1. Tomá el ascensor hasta el segundo piso y, desde ahí, tirate al primer piso a la altura de la válvula #1 para caer sobre ella y poder desactivarla. Desactivá las válvulas #2 y #3, y andá al tercer piso. Dirigite hasta la válvula #7 y tirate al segundo piso para caer sobre la válvula #6. Andá hasta la #4 y desactivala. Seguí por la izquierda y hacé un doble salto para llegar a la #5 (foto 22) y desactivarla. Después, desactivá la #6, subí al tercer piso y desactivá la #7. Seguí por la izquierda, hacé un doble salto para llegar a la Handle#8, seguí por la izquierda y desactivá la válvula #8 para salvar al pueblo una vez más.





De regreso en el pueblo, tenés que dirigirte a Binchotite Mine. Tomá el camino de la izquierda y,

Continúa en la página siguiente.

Brave Fencer Musashi

cuando se bifurque, tomá nuevamente por el de la izquierda. Una vez en la cueva, metete por el agujero que está a la izquierda de la estatua y avanzá hasta encontrar una marca roja en el piso (hay un cofre cerca). Usá el Fire Scroll en ella y, cuando la lava empiece a surgir, trepá por la pared marrón. Una vez en el bosque, andá hacia la izquierda y subí para encontrarte con el Wind Scroll. Usalo para cavar un pozo en el círculo que sobresale del piso (hacé el Wind Scroll y mantené presionado ■ sobre el círculo). Luego de caer, vas a ver que Bubbles y Gingerelle están por sacarte a Lumina... pero Musashi despierta justo a tiempo. Una vez que te encierren en el BF, usá a Lumina para liberarte, volvé al pueblo y andá a la Góndola. Hablá con Lands, dirigite al palacio y bajá con la Góndola para aplastar a la hormiga. Cuando se vaya, metete por el lugar por el que ella entró (primero andá a Grocey´s Hilda y comprá una naranja para dársela a Clown en el palacio y así aprender una nueva técnica). Pasá por la humareda rosa con el Wind Scroll, avanzá por el camino y mandate por el sendero que se ve en la foto 23 para hallar un cofre. Ahora, tomá el otro camino y seguí por el sendero en donde está el hongo para agarrar un BF.



Ahora tomá el otro sendero y, al final, usá el Earth Scroll para pasar por sobre las piedras. Colgate de los palos para avanzar, volvé a usar el Earth Scroll y seguí. En este cuarto, en la parte de abajo, hay un cofre. Luego, entrá en el lugar que está arriba a la derecha de este cuarto, pasá por el camino usando el Wind Scroll y agarrando las monedas, y asimilá Hop de la planta para pasar a través del camino. Cuando veas la otra planta, mantené presionado **R1** y apretá ■, pero todavia no asimiles Hop. Primero, saltá el agujero y, cuando estés del otro lado, presioná muy rápido ■ para asimilar Hop y poder seguir avanzando (si estás envenenado, podés asimilar Antidote de las víboras para curarte). Subí por la pared hasta el ventilador, accioná el interruptor y, cuando el ventilador se encienda, avanzá por el camino de la izquierda. Seguí adelante esquivando hormigas y asimilá Acid de la hormiga azul para poder eliminar a las hormigas rojas. Saltá por el lugar que se ve en la foto 24 para seguir avanzando, usá el palo para pasar al otro camino y agarrá el BF. Seguí avanzando, balanceate de palo en palo y seguí. Agarrá el BF y usá el Wind Scroll para hacer un agujero en el centro del cuarto.

Cuando caigas, dirigite al extremo inferior derecho y pasá por la puerta. Seguí adelante hasta que te encuentres con el elevador. Cuando te subas, lo que tenés que hacer es avanzar a través del camino esquivando a todos los enemigos que haya (foto 25). Si te tocan cuatro veces, fuiste. Te podés mover hasta dos veces a la derecha y a la izquierda. Los primeros tramos son fáciles, pero después la cosa se complica... y mucho. Una vez que lo pases (costó, ¿no?), agarrá lo que te haga falta y usá el Wind Scroll para hacer un agujero en donde está el círculo. El cuarto Crest Guardian te espera.







Este Crest Guardian se llama Queen Ant y uno de sus ataques principales utiliza espinas que salen de su cuerpo. Evitalas manteniéndote alejado de ellas. También te lanza bolas de ácido y suele extender sus brazos para atacarte: solucioná esto manteniéndote en constante movimiento y saltando justo antes de que te toque. Cuando Queen Ant te ataque usando su brazo, saltá apenas la tengas cerca. Este movimiento hace que la hormigota se canse: es el momento preciso para darle con Lumina. Cuando la ataques, varios gusanos van a salir de su cola: matalos antes de concentrarte en Queen Ant. Luego de un tiempo, vas a ver que el Boss se mueve para todos lados: atacá su cola con el Wind Scroll (foto 26). Hacé esto dos veces más y vas a poder liberar finalmente el Wind Crest. Usá el Wind Scroll para salir del nivel.

CAPÍTULO 6
THE SWORD OF LUMINOFUCK

Antes de ir a ningún lado, salvá a las cuatro personas que faltan... 1) a Weaver, que está pasando la cascada (foto 27) en Twinpeak Mountain. 2) a Seer, que se encuentra en el Somnolent Forest, a la de-

Continúa en la página siguiente.

recha de Meandering Forest (asimilá Hop para llegar hasta él (foto 28); luego, avanzá por la tubería para encontrar un cofre). 3) a Bailiff, que se encuentra en el sótano del restaurant; hablá con Mannick para entrar, dirigite hasta el lugar en donde él estaba borracho (en la puerta con los cuatro ojos) y metete por la derecha; una vez ahí, metete por la puerta que se muestra en la foto 29 y avanzá hasta el final para encontrarte con el BF. 4) a Butcher, que está en el Frozen Palace; subite a la baranda de la escalera y, desde ahí, saltá hacia el lugar donde está el BF (foto 30). Una vez que los hayas rescatado, andá a hablar con ellos y después dirigite (a medianoche) hasta el lugar en donde tenías que escalar para evitar la lava y agarrá la Longevity Berry del bicho. Otro Longevity Berry se encuentra en el río que está ni bien pasás la tubería roja para ir a Steamwood Forest; tomá por el camino de la izquierda hasta llegar a donde muestra la foto 31 (hacelo a medianoche). Ahora, asegurate de cargar tu inventario con ítems curativos y, en el día "Sky" (sería el viernes), dirigite a Steamwood Forest, sin olvidarte de grabar porque... llega el final del juego.



27



28



29



30



31

Una vez en Steamwood Forest, metete en el segundo caño de la izquierda, trepá a la pared (si lo hacés a medianoche, vas a ver al bicho de la Longevity Berry) y usá el Wind Scroll (tiene que estar lloviendo y ser antes de las doce de la noche). Una vez arriba, usá el Earth Scroll dos veces en cada bloque para que se abra una puerta arriba de la cascada (usá el Water Scroll para llegar a ella). Ahora, prendé las cuatro antorchas (las piedras que tienen un dibujo rojo) para agarrar... ¡¡¡el Sky Scroll!! Luego de la escena, usá el Sky Scroll para volar a través de todo el camino sin tocar las paredes electrificadas y esquivando los obstáculos. No te olvides del cofre, que contiene un C-Drink. En el otro cuarto, agarrá el cofre y pasá a través del camino volando y esquivando los disparos de los helicópteros, las espinas eléctricas y los agujeros. Finalmente, pasá por la puerta. Para vencer a Ben tenés que esperar a que tire las bombas y, cuando baje, atacalo con Lumina. Una vez vencido, pasá por la puerta gris, andá hasta la derecha y, cuando veas la pared, volvé a pasar por la puerta gris. Ahora, entrá por la puerta que tiene el Earth Scroll como símbolo (foto 32) y usá este Earth Scroll para pisar el switch amarillo y hacer que salga el puente. Luego, pisá el otro switch varias veces para que la pared baje y pasá por la puerta que tiene un círculo y un punto. Usá el Sky Scroll para pasar por sobre los pinches, obviá la puerta y seguí por la derecha hasta que te encuentres con los otros pinches. Esperá a que se vayan (ponete sobre ellos usando el Sky Scroll) y tirate. Pasá por la puerta y subí por los postes hasta la puerta que tiene el símbolo del Fire Scroll. Pasá y prendé las antorchas para que aparezca el puente. Avanzá y subite al objeto que sube y baja. Cuando llegues arriba, hacé un doble salto hacia la izquierda para pasar por la puerta. Una vez dentro, apagá todas las llamas, tirate, tomá el camino de la derecha y pasá por la puerta. Usá el Wind Scroll para que la correntada no te tire, saltá por el camino de la izquierda y metete por la puerta. En la punta, hacé el Sky Scroll pero no lo uses: tirate y usalo para pasar por sobre los pinches de la derecha. Seguí avanzando por la derecha hasta que veas la pared y tirate. Pasá por el agua, metete por la puerta y avanzá hasta encontrarte con Ed. Para derrotarlo, esquivá su rayo haciendo uso del doble salto y, cuando se canse, atacalo con Lumina (usá la técnica de doble salto y ▲). Cuando te tire las bolas, esquivalas moviéndote. Repetí esto hasta vencerlo y metete en el círculo que hay ahí. Avanzá esquivando a los robots y destruí las puertas. Luego, avanzá hacia arriba a la derecha (en las estatuas del centro hay una vida) y volvé a destruir las puertas. En el Jardín Laberinto, explorá todo el lugar ya que hay un cofre e ítems curativos. La salida está arriba. Luego, esquivá a todos los enemigos, dirigite arriba a la derecha, destruí las puertas, esquivá los lásers y rompé las puertas (las estatuas, si las destruís, te dan vida). Rompé las siguientes, avanzá, esquivá al robot (foto 33) y escalá la pared. Destruí las plantas, la fuente, eliminá a los robots y metete en el ascensor. Pasá a través de los caños, colgate del palo y subí. Matá a los robots y luego destruí las puertas, esquivando las bolas. Destruí los cristales (tienen de todo, hasta enemigos), las computadoras y subí por las escaleras esquivando o matando enemigos hasta encontrarte con las puertas: destruilas y avanzá. Para matar a la cabeza (dirigite hacia la izquierda, subiendo las escaleras) tenés que evitar su rayo saltando y sus cohetes, esquivándolos. Luego, atacala con el Fire Scroll (cuando cierre la cabeza). Una vez eliminada, tomá el elevador de la izquierda, avanzá eliminando enemigos, destruí las puertas y metete en el ascensor



32

Continúa en la página siguiente.

Brave Fencer Musashi



33

Ha llegado la hora de enfrentar a Topo, quien es una soberbia... ¿guerrera? No: bailarina. Sí, leíste bien. Vas a tener que derrotar a Topo bailando. Son tres canciones durante las cuales tenés que imitar los movimientos de Topo (estilo de juego que hoy en día está muy de moda pero que, al momento de salir este Brave Fencer Musashi al mercado, era una verdadera novedad). Tenés que prestar atención a la música para poder mantenerte en ritmo. Cuando te llegue el turno, esperá a que Topo comience a moverse y repetí sus movimientos, que son estos...

Para la primera canción: ■, ▲, ●, ✕, ■, ▲, ✕, ●, ■, ▲, ●, ✕, ■, ▲, ●, ✕, ■.
Para la segunda canción: ✕, ●, ▲, ■, ✕, ●, ▲, ●, ✕, ●, ▲, ■, ✕, ✕, ●, ●, ■.
Para la tercera canción: ✕, ▲, ●, ■, ✕, ▲, ●, ✕, ✕, ▲, ●, ■, ✕, ✕, ▲, ▲, ■.

Una vez que consigas derrotar a Topo, ella te revelará la ubicación del último Crest Guardian: el Sky Guardian. Subite al ascensor, agarrá los cofres y avanzá por la escalera haciendo saltos dobles (foto 34) para llegar arriba más rápido. Para ganarle a este Crest Guardian, Tower of Death, tenés que prestar una especial atención a la defensa, ya que sus ataques suelen quitar bastante salud. Cuando Tower of Death comience a dar vueltas, no toques sus paredes y buscá el ojo verde (los demás son rojos) y golpealo. Cuando logres impactarlo, va a aparecer en otro lado: buscalo y golpealo nuevamente. Tenés que golpearlo un total de tres veces, tras lo cual comenzarán a salir rayos de las paredes. Volvé a buscar el ojo verde y volvé a golpearlo tres veces. Ahora, todos los ojos lanzan rayos: buscá la cresta y repetí la operación. Luego de golpearla tres veces, Tower of Death va a lanzar un nuevo ataque que, de alcanzarte, te va a dejar confundido y siendo un blanco fácil para hacerte lo que se le cante. Estate atento y esquivalo al tiempo que golpeás la cresta tres veces más para derrotarlo.

Mirá la escena animada y pasá a través del puente para que Wizard of Darkness no te alcance. Luego de que se transforme, seguí avanzando hasta llegar a lo alto de la torre. Cuando te enfrentes con él, preparate, ya que sus ataques son realmente poderosos y no resultan nada fáciles de esquivar. Atacalo desde su izquierda ya que desde la derecha te puede agarrar con su brazo. Saltá cada vez que te ataque con su cola y golpealo con Lumina cuatro veces en su cresta. Cuando se canse (luego de tirar dos ondas -las cuales podés evitar saltando- o bolas de fuego -pegate a él para esquivarlas-) volvé a atacarlo con Lumina para sacarle una buena porción de energía. Repetí esto unas cinco veces. En esta fase de Dark Lumina hay varios ataques de los cuales te tenés que cuidar: una lluvia de fuego que podés esquivar moviéndote constantemente, un ataque con la espada que podés evadir saltando, un ataque especial con el cual va a intentar arrojarte y al que podés contrarrestar usando el Wind Scroll y otro ataque especial mediante el cual el Boss se multiplica y al que también podés evitar moviéndote en todo momento. Después de cada ataque, aprovechá para cargar la Fusion, presioná repetidas veces ■ (foto 35) hasta llenar la barra y, cuando se revele la cresta, golpeala con Lumina. Hacé esto cuatro veces más (para un total de cinco) y listo.



34



35

Relajate, acomodate, disfrutá del ending y sentite más que satisfecho: acabás de terminar el Brave Fencer Musashi. Hasta la próxima estrategia.



El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.

EL PROFETA

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.



Bloody Roar 4

Por Alejandro Prieto

Si sos un fan de la saga de los Bloody Roar, te vamos aclarando que este juego te va a hacer saltar en una pata de la alegría. ¿Por? Fácil: porque la mayoría de los luchadores que ya conocés están de regreso, porque los gráficos son una delicia y porque el sistema de pelea ha sido mejorado notablemente. ¿Te parece poco?



Xion y Jeny castigándose "humanamente"...



Alice, la conejita, y el menú de personajes del modo Arcade.

Hola, tanto tiempo...

Este juego, como dijimos recién, presenta varias caras conocidas. Pero, como juego nuevo que es, también trae algunos luchadores nuevos. Entre ellos están, por ejemplo, Reiji el Cuervo, Nagi el Bastardo, y Ryoho y Mana, un monje y una chica que luchan en equipo. Bloody Roar 4 también trae modos de juego similares a los que ya conocés, como Arcade, Versus, Time Attack, Training, Sparring, Survival, Com Battle y un modo nuevo llamado Career (aunque las primeras infos lo nombraban como Development Mode, nombre con el que lo publicamos en la nota sobre la E3). Este modo Career te permite ajustar a tu completo gusto a cualquier luchador que elijas. Esto se consigue mediante la obtención de ADN, el cual ganás a medida que vas avanzando en las misiones. Podés, entonces, usar este ADN para equiparle a tu luchador las características y habilidades que vos creas convenientes para transformarlo en una verdadera máquina de destrozar rivales. Hay más de una docena de habilidades diferentes para elegir y combinar y, encima, podés grabar a este luchador en una Memory Card para luego incluirlo en el juego de, por ejemplo, tu mejor amigo y ver cuál de los dos es el mejor creador de luchadores. Copado, ¿no?

Combos de todos los colores (y especies)

La mecánica del juego es prácticamente la misma de las versiones anteriores. Cada luchador tiene movimientos propios que se ejecutan mediante una combinación de golpes, patadas, bloqueos y, por supuesto, el "botón Bestia". Este botón, además, es el encargado de hacer que tu luchador adopte la forma animal que lo caracteriza, la cual posee su propia lista de combos y movimientos especiales. Sin embargo, Hudson ha realizado una serie de cambios en el juego. Por ejemplo, la "barra Bestia" (o Beast Gauge), la cual se llena durante las peleas y que te permite transformarte en animal, ahora puede ser usada también como una especie de "seguro de vida": Si esta barra está llena al momento en que tu barra de vida se vació, tu personaje se transforma automáticamente en animal. De esta manera, la Beast Gauge actúa como una segunda barra de vida.

BLOODY ROAR 4
Distribución
Konami
Desarrollo
Hudson
Género
Lucha
Plataforma
PlayStation 2
Fecha de Lanzamiento
Noviembre 2003

Un toque más violento

Los gráficos del juego, como era de imaginar, fueron mejorados considerablemente, y su característica más notoria es que ahora se ha incluido la sangre, elemento que en los anteriores títulos brillaba por su ausencia. Los escenarios, por su parte, suman un total de once (a diferencia de los diecisiete que se habían anunciado orignalmente) y todos ellos son similares en interactividad a los del Bloody Roar 3. La música y el audio en general siguen manteniendo esa calidad y esa originalidad que ya son propios de la saga.

Bloody Roar 4 parece estar en la buena senda para dejar bien en claro que es uno de los reyes indiscutidos en el superpoblado género de los arcades de lucha. Y lo mejor es que, si andás con ganas de echarle una ojeada, sólo vas a tener que esperar hasta noviembre.

club play



Need for Speed Underground

Por Alejandro Prieto

Un nuevo Need for Speed está al caer. Y este juego sí que trae nuevos conceptos con respecto a lo que la saga nos tenía acostumbrados. Un Need for Speed que se va a destacar por encima de sus predecesores.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Distribución
Electronic Arts
Desarrollo
-
Género
Arcade / Autos
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
4
Fecha de Lanzamiento
Fines de 2003

Era hora, che

Lo primero y más importante que hay que resaltar sobre este nuevo NFS es que su concepto es radicalmente distinto a lo que siempre mostró la saga: en lugar de hacer hincapié en superautos como Ferraris, Porsches y Lamborghinis, el equipo creativo de Electronic Arts decidió basar este nuevo juego en carreras clandestinas (picadas que le dicen) y en versiones mejoradas de autos normales que podés ver todos los días en la calle como, por ejemplo, un Ford Focus. Uno de los aspectos más interesantes del juego es el nivel de personalización de cada auto. Podés hacer literalmente cientos de cambios a tu coche para que se destaque del resto. Estos cambios, por supuesto, no incluyen solamente el aspecto del auto (trompa, techo, pintura, etcétera), sino también su funcionamiento y rendimiento (motor, neumáticos, suspensión, frenos, etcétera).

Las luces reflejadas en el asfalto mojado le dan al juego una ambientación espectacular.

Velocidad pura

Hay tres modos de juego diferentes en NFS Underground: Drag Race, Career y Circuit Race, y la versión de PlayStation 2 va a incluir también un modo Multiplayer para hasta cuatro jugadores. Además, la versión final va a tener un modo de juego más, pero los programadores decidieron no revelar ningún aspecto sobre él (¿on-line tal vez?). De estos modos, el único disponible en la demo es Drag Race, en el que conducís tu coche a altísimas velocidades por calles angostas mientras esquivás obstáculos y realizás saltos por rampas estratégicamente ubicadas. En este tipo de carrera es esencial usar la caja de cambios apropiadamente ya que te da un leve aumento de velocidad que puede resultar crucial a la hora de cruzar la línea de llegada (si sos de los que prefieren la caja automática, vas a correr con desventaja).

Más lindo que la mier...

Pero, claro... como todo buen juego de PS2, los gráficos cumplen un rol más que importante. Y los gráficos del NFS Underground, creeme, son una cosa de locos. Los pibes de EA contrataron nada menos que a uno de los capos de Industrial Light & Magic, que tiene en su haber ser uno de los responsables de la escena de carreras de naves en el desierto de Star Wars Episode One: The Phantom Menace, además de supervisar efectos especiales en decenas de otros films. Como resultado, Underground tiene un look impresionante, con efectos de partículas, brillos que varían según los materiales reflejados, iluminación dinámica, sombras de alta calidad y un realismo fabuloso. Además, todas las carreras en Underground se llevan a cabo de noche y en ciudades (como siempre hacen los que corren este tipo de carreras en la vida real) y esto hace que el marco de cada carrera sea algo delicioso a la vista (sin mencionar el nivel de realismo de cada uno de los coches, por supuesto) y que la sensación de velocidad sea más que creíble (¿tiemblan los Gran Turismo?). De hecho, el nivel de realismo y calidad de los gráficos del juego es tan elevado que, en ocasiones, da la sensación de que estás viendo una escena animada. Así de groso.



Los detalles son una cosa de locos... y eso que el juego todavía no está terminado.

Los autos son exactamente iguales a los modelos reales.

Si bien el juego está lejos de estar terminado y los programadores deben todavía pulir ciertos detalles (como el *frame rate*), NFS Underground es un juego que va a dejar babeando a los fierreros de alma y a cualquiera que pueda poner sus manos sobre él.

club play



Cy Girls

Por Alejandro Prieto

Chicas letales y hermosas, acción de aquellas, escenarios futuristas y más chicas letales y hermosas. Lo que se dice, un combo bien pensado...

Dos muñequitas, mire usté...

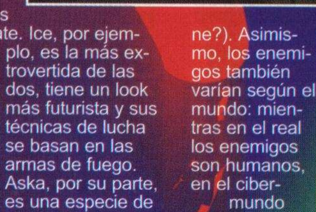
Parece que a los chicos de Konami no les gusta tomarse ni un mísero descanso: con este ya son tres los estrenos que se vienen para dentro de unos pocos días provenientes del gigante japonés. ¿De qué la va Cy Girls? En realidad se trata de un videojuego basado en... ¿un manga? No. ¿Un anime? Tampoco. ¿Una peli? Menos. Cy Girls está basado nada menos que en una línea de figuras de acción producida la empresa japonesa Takara y que está haciendo furor no sólo en Japón, sino también en toda Europa y los "luesei".

¡A la pirueta! ¡Qué buena pipeta! Eh... bueh: vos me entendiste...

A salvar el mundo... y a mover las cachas

Cy Girls es un juego de acción en tercera persona (Third Person Shooter o TPS) en el que tomás el control de dos agentes especiales llamadas Ice y Aska, cuya misión es detener y destruir una asociación criminal que intenta apoderarse del mundo. Para ello, esta asociación ha creado un cibermundo, el cual existe en un plano en el que el mundo real y el mundo virtual se unen. Claro que la mayoría de la gente no puede acceder a este cibermundo ya que adentrarse en él sería como intentar vivir bajo el agua. La Cy Girls, sin embargo, tienen la capacidad para entrar y salir de este mundo a voluntad, aunque no pueden permanecer en él por un lapso mayor a los diez minutos. Esto, como te imaginarás, te obliga a andar cambiando cada dos por tres de personaje, lo cual ayuda a que el juego tenga una muy buena dinámica.

Ambas protagonistas tienen sus propias habilidades y sus propios estilos de combate. Ice, por ejemplo, es la más extrovertida de las dos, tiene un look más futurista y sus técnicas de lucha se basan en las armas de fuego. Aska, por su parte, es una especie de tecno-ninja y sus habilidades para el combate residen principalmente en moverse sin ser detectada y en el uso de su espada. Ambas, también, tienen sus propios motivos para adentrarse en el cibermundo y enfrentarse a la asociación: Ice es una ex asesina a sueldo, mientras que Aska busca venganza.



Sí: las cámaras te permiten apreciar las "estanterías" en todo su esplendor.

Esta es Aska: linda, peligrosa y morocha.

Dos mundos, dos estilos

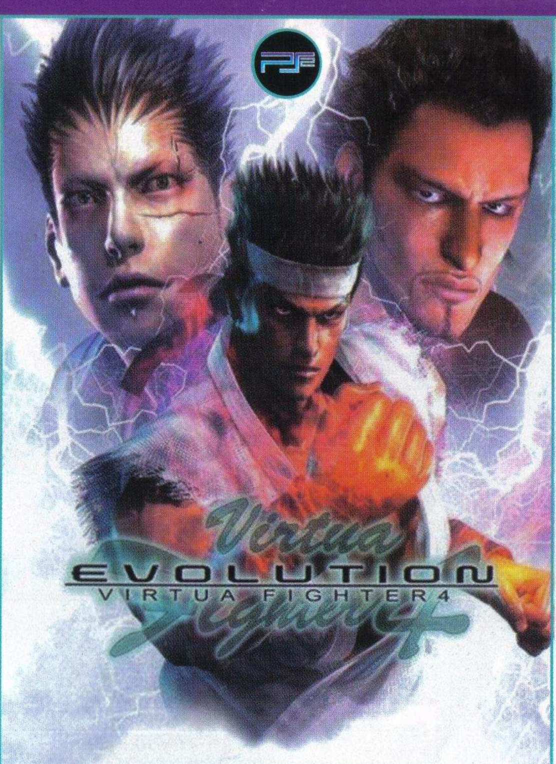
El estilo de juego en Cy Girls varía mucho dependiendo de en qué mundo te encuentres. Por ejemplo, mientras en el mundo real ambas señoritas pueden echar mano a sus armas, en el cibermundo deberán valerse mediante el combate cuerpo a cuerpo. Así, tanto Ice como Aska van a ir aprendiendo nuevas habilidades y ataques mediante interfaces especiales que se encuentran diseminadas por los niveles. Estas habilidades pueden variar entre técnicas de artes marciales hasta la capacidad de ralentizar el tiempo, dándoles la posibilidad de atacar a sus enemigos con mayor facilidad (¿te suenan Matrix o Max Payne?). Asimismo, los enemigos también varían según el mundo: mientras en el real los enemigos son humanos, en el cibermundo vas a tener que enfrentarte a programas guardianes (esteee... ¿algo así como el Agente Smith?).

En cuanto a los gráficos, no haymucho que decir. Cy Girls es uno de esos exponentes que reflejan a la perfección las maravillas visuales que se pueden hacer hoy en día. Los escenarios son todos realmente cool, las dos minusas están hechas con un nivel de detalle fantástico, los movimientos (sean de lucha o casuales) son suaves y bien logrados y la ambientación es fabulosa.

Cy Girls está anunciado para fines de este año y, la verdad, esperamos que sea uno de esos juegos que resultan una grata sorpresa. Por lo pronto, en base a las imágenes, parece que es así, nomás.

CY GIRLS
Distribución Konami
Desarrollo Konami
Género Acción / TPS
Plataforma PlayStation 2
Fecha de Lanzamiento Noviembre 2003

Y ésta es Ice: linda, peligrosa y rubia



Pa' los fans de Dural y algunas cositas más

Si sos fana de los juegos de lucha, entonces la saga de los Virtua Fighter debe ser una de tus favoritas. Y si, encima, tenés una PS2, no nos cabe la menor duda de que el Virtua Fighter 4 ya forma parte de tu colección de videojuegos. Es por eso que te damos ahora una parva de trucos y pistas para que romperte el marulo a golpes sea más divertido que nunca.

Pelear como·Dural: En el modo Quest, llegá hasta el escenario Sega Area Uptown. Ahora podés adquirir la habilidad de luchar como Dural, el quía del negocio. Luego, en la pantalla de selección de personajes y en el modo Versus, ubicate sobre el espacio vacío que está arriba a la izquierda para seleccionar a Dural.

Cambiar la música del escenario de Dural: Si llegá al escenario de Dural, en Modo Arcade, en menos de nueve minutos, vas a escuchar una música diferente a la que oirías si llegaras ahí más tarde.

Dural con ojos brillantes: Para poder pelear contra un Dural con ojos brillantes, tenés que llegar a su escenario, en Modo Arcade, con una cantidad de batallas cuyo último número sea 9 (por ejemplo, 19).

Dural Transparente: Esta es medio complicada. Tenés que llegar al escenario de Dural, en Modo Arcade, dentro de un tiempo límite que sea igual a la cantidad de rounds multiplicada por dos. A eso, sumale dos minutos (con las opciones ajustadas en Default, este tiempo límite es de seis minutos). Si lo hiciste correctamente, vas a pelear contra un Dural transparente.

Cambiar las poses de victoria: Comprá las nuevas poses en el negocio en el Modo Quest. Luego, mantené presionado **Golpe+Defensa**, o **Golpe+Defensa+D-Pad** durante la repetición para seleccionar cinco nuevas poses de victoria. Tené en cuenta que no todos los personajes tienen la misma cantidad de poses y que Brad y Goh no poseen ninguna pose alternativa.

Escenarios Originales: Llegá al escenario Sega Area Uptown en el Modo Quest para habilitar los escenarios originales del Virtua Fighter 4. Luego, mientras estás seleccionando un escenario en la pantalla de selección, mantené presionado **Start** en modo Versus para jugar con la versión original.

Audio Original de Sega: Mantené presionado ■+● justo antes de que el logo de Sega aparezca para escuhar el audio original de Sega del Sonic the Hedgehog.







Una nueva revista de juegos de PC en el mercado argentino

GAMER+

Ustedes ya nos conocen. Desde que comenzamos con Club Play jamás les hemos fallado. Siempre cumplimos, trayéndoles la mejor información sobre el mundo de la PlayStation. Desde el pasado mes de septiembre, los amantes de los juegos de PC ya cuentan con una publicación propia: Gamer+. Una revista jugadores de PC que necesiten saber que sucede mas alla de la Play. Para la realización de Gamer+, en Mayday Comics colaboran un grupo de conocidos profesionales en el área, algo asi como lo mejor de cada revista del medio, para asegurarnos que, nuestros lectores tengan información de primera mano y con la calidad que ustedes se merecen.

Un nuevo concepto de revista

Nuestro objetivo fue acercarnos a todos aquellos con ganas de divertirse. Tengan la computadora que tengan. Es común, en publicaciones similares, apuntar solo a los lectores con la última computadora del mercado. Gamer+ es la excepción. Además de cubrir las últimas novedades del mundillo de la PC, siempre ofrecemos opciones para los que no pudieron cambiar sus sistemas debido a las debacles económicas. Opciones, muchas veces gratis, que se pueden conseguir por Internet con una conexión vía modem. ¿Por ejemplo? Juegos completos de realizadores independientes, juegos completos que ahora poseen licencia gratuita, demos viejas y nuevas, emuladores de Super Nintendo, Family, Sega Megadrive, Amiga, Amstrad, entre un largo etcétera. Por supuesto, las novedades tambien tienen muchisima importancia y, nuestro grupo de especialistas, analizan los últimos juegos del mercado.

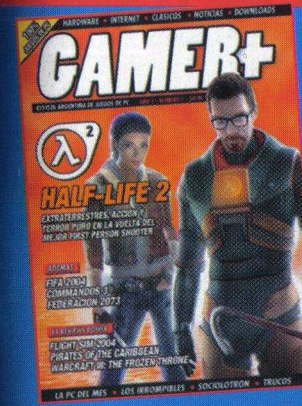
Juegos argentinos de realizadores argentinos

La industria de los videojuegos argentinos ya no es un mito. Decenas de realizadores, hoy por hoy, trabajan para, en un futuro no muy distante, entregarnos videojuegos nacionales pensados por argentinos y para argentinos. Gamer+ no se iba a quedar al margen y, todos los meses, les comentamos que sucede en nuestras Pampas digitales. Juegos como Federación 2073: Buenos Aires, Regnum Online, Malvinas (MOD para Operation Flashpoint) son algunos de los ejemplos. ¿Te querés perder todo eso?



Gamer+ #1

En el primer número de Gamer+, conseguimos una entrevista exclusiva de los desarrolladores de Federación 2073: Buenos Aires, uno de los juegos argentinos que más está dando que hablar. Tribus urbanas en conflicto (rolingas, hardcores, patovicas y pibes chorros) en una guerra sin cuartel sobre una Capital Federal devastada por las bombas nucleares. También podrán leer un extenso informe sobre Half-Life 2, el juego más esperado por todos los adictos a la PC. Y hasta tenemos adelantos de FIFA 2004, No One Lives Forever: Contract J.A.C.K, Commandos 3: Destination Berlin. Análisis de Tomb Raider: The Angel of Darkness, Flight Simulator 2004: A Century of Flight, Star Trek: Elite Force II, Warcraft III: The Frozen Throne, entre otros. Pero la cosa no se termina ahí. Tenemos una sección de hardware donde te proponemos las mejores opciones para actualizar la máquina, con los mejores (y más baratos) componentes del mercado. Pero claro, tambén tenemos trucos de tus juegos preferidos, aventuras gráficas gratis, el MOD de Half-Life Natural Selection 2.0, emuladores, juegos Hentai, noticias y software gratis para bajar desde la red. Como la frutilla del pastel, una nota especial sobre Sociolotron: un juego de rol online gratuito, con mucho sexo y violencia (solo apto para mayores de 18 años).





Gamer+ #2

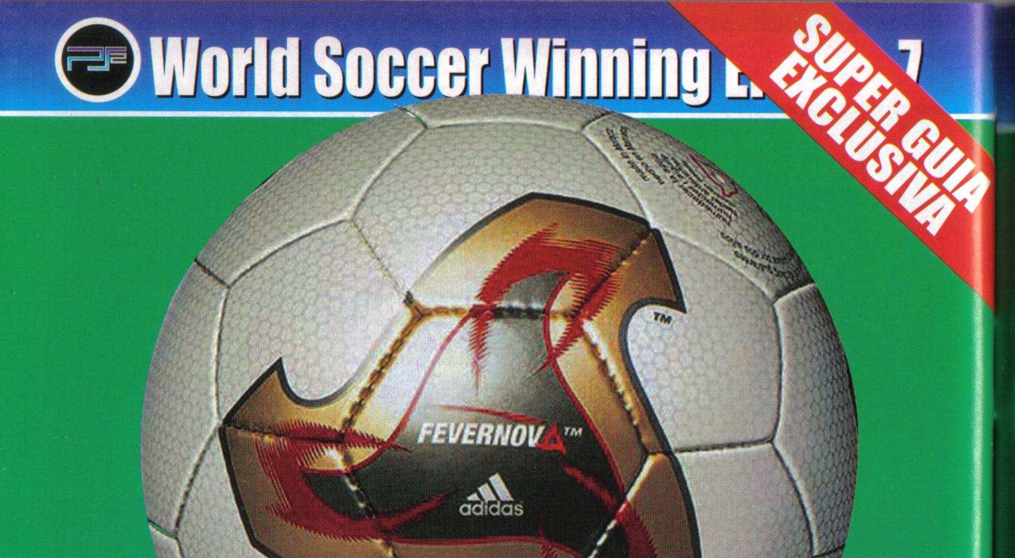
Junto con este número de Club Play podrás ojear, si lo deseas, este segundo número de Gamer+. ¿Qué que tiene? Bueno, para comenzar, es un especial de Star Wars. O sea que tiene Star Wars por todos lados. Tiene un Hands On del increíble RPG Knights of the Old Republic, donde viviremos los años previos al Episodio I, cuando los Siths eran una cruel realidad en el mundo. Contiene los análisis de Jedi Knight: Jedi Academy y Star Wars: Galaxies, el juego de rol online y masivo realizado por los mismos que llevaron al éxito a EverQuest. Pero también les preparamos un adelanto exclusivo sobre el Episodio III (porque el cine no es ajeno al Gamer experto), hacemos un repaso por todos los juegos de PC de Star Wars, les decimos de donde bajar MODS para ambientar nuestros juegos preferidos en el mundo de La Guerra de las Galaxias y hasta les damos direcciones de Internet para bajar emuladores con viejos títulos para Super Nintendo y Family (entre otros) adaptados del mundo de George Lucas. En la sección de juegos gratis, les contamos de donde y como bajar una de las mejores aventuras de los años dorados de la PC: Beneath of a Steel Sky. Y, en la sección de juegos Hentai, analizamos Three Sister Story, donde el protagonista es seducido por tres hermanas que están para morirse. Claro, también tenemos los análisis de Homeworld 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Republic: The Revolution, Lionheart: Legacy of the Crusader, Madden NFL 2004, Neighbours from Hell, Tron 2.0, State of Emergency, Chaser, Ghost Master, Aquanox 2: Revelation y Runaway: A Road to Adventure. Les contamos que pasa con The Movies, el juego de Peter Molineux que todos estamos esperando, y una entrevista exclusiva con el realizador de Divine Divinity que nos cuenta sobre su nuevo proyecto: Riftrunner. Y no nos olvidamos de la movida argentina: cubrimos la primera exposición de videojuegos Argentina, la EVA2003, te contamos que es Unreal Tactical Ops y entrevistamos a los realizadores de Regnum Online, que nos cuentan todo, absolutamente todo, lo que nos podemos esperar de su juego. Por supuesto que tenemos trucos, a los Irrompibles, la sección de opinión, hardware, noticias y las mejores entrevistas extraídas de la red.

¿En serio te querés quedar afuera? Y si no tenés PC, recomendásela a algún amigo que tenga. Asi, de paso, se la garroneás y la lees gratis.

club play



SUPER GUIA EXCLUSIVA



WORLD SOCCER

Winning Eleven 7

PRUEBAS DE ENTRENAMIENTO

Por Adrián "Poco fulbo" Carrión

Una oportunidad imperdible para descubrir y dominar todos los secretos del Winning Eleven 7. Gambetas, amagues, caños, tiros al ángulo, patadas en las costillas y codazos en los dientes... convertite en el capo de los capos y pasale el trapo a tus amigos.



CONTROLES



GAMBETA

Tirar un cono (tocarlo, sí; tirarlo, no) o sacar la pelota de la cancha va a ser el fín del entrenamiento.

Gambeta Nivel 1: Jugador recomendado: Ronaldo (Brasil). Este nivel es muy fácil. No dejes de correr con el **R1** y maniobrá haciendo diagonales.



Gambeta Nivel 2: Jugador Recomendado: Ronaldo (Brasil). Acá se complica un poco. Usá el botón **R1** para los trayectos con pocas variaciones. Es muy necesario que uses el **R2** para cambiar la dirección en los lugares en los que tenés que volver hacia atrás.









Gambeta Nivel 3: Jugador recomendado: Ariel Ortega (Argentina). Esta parte requiere un poco más de precisión. En las partes rectas es necesario que corras con **R1**. Igual, tenés que estar atento a cualquier cambio que pueda ocurrir. En los zig-zags, evitá correr con el **R2** y menos con el **R1**; todo se puede arreglar con un simple → ↗ → ↘ →: prestá atención a esto porque te va a venir muy bien en el futuro.

Gambeta Nivel 4: Jugador recomendado: Javier Saviola (Argentina). Acá no necesitás velocidad para correr, sino velocidad de gambeta y de respuesta. En los primeros pasos (es un ida y vuelta en el mismo lugar) no uses el **R1** porque sólo vas a perder tiempo. Combiná el **R2** con el trote normal y vas a ver que es más fácil (para cambiar de dirección, hacelo sin el **R2**). En la parte en la que corrés en diagonal, si te sentís habilidoso, podés darle unos toques cortos al **R1** para ganar al menos un segundo.

Gambeta Nivel 5: Jugador recomendado: Ariel Ortega (Argentina). Esta sí que es jodida. En los zig-zags tenés que hacer ←, ↑, ← lo más rápido posible (sobre todo al final) porque, sino, el jugador sigue de largo y se come un conito. En lo posible, no dejes que dé dos pasos juntos sin marcar el próximo movimiento. Si tenés ganas de presionar **R1** para ahorrar más tiempo, aguantátelas. Pasalo al menos una vez sin correr y después intentalo.

PASE CORTO

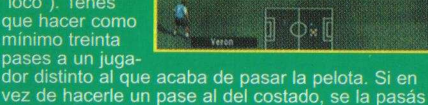


Pases cortos Nivel 1: Muy fácil. Presioná ✕ antes de que llegue la pelota al jugador que tenés enfrente para que no la pare y pierdas tiempo.

Continúa en la página siguiente.



Pases Cortos Nivel 2: Tenés un jugador que te estorba entre cuatro jugadores tuyos (como jugar al "loco"). Tenés que hacer como mínimo treinta pases a un jugador distinto al que acaba de pasar la pelota. Si en vez de hacerle un pase al del costado, se la pasás al que tenés enfrente, ganás más puntos.



Pases Cortos Nivel 3: Igual que el anterior, pero con tres jugadores tuyos. Si pasás la pelota sin parar en el sentido de las agujas del reloj, no vas a tener problemas. Retené un poco la pelota para atraer al jugador contrario y evitar que te anticipe los pases.



Pases Cortos Nivel 4: Más difícil que el anterior: ahora son cinco contra dos. Lo importante acá es cruzar los pases: evitá hacer pases a los costados. Si tus oponentes están cubriendo al de la derecha (es casi seguro), retené un poco la pelota para que vengan hacia vos y luego, sí, pasásela al de la derecha.



Pases Cortos Nivel 5: Son fundamentales los pases por el medio (te dan muchos puntos) y no se la devuelvas a quien te la dió. Con más de cuarenta pases, aprobás.

PASE MANUAL

Jugador Recomendado: Zinedine Zidane (Francia).

Pase Manual Nivel 1: No vas a ver un joraca porque la cámara no te deja ver. Sólo apuntá con el Stick derecho justo enfrente tuyo y, sin soltar a donde apuntás, presioná el R3.



Pase Manual Nivel 2: Poné la cámara en *Far* y apuntale al centro de los dos conos. La suma de los dos puntajes determina si pasás o no (tenés que llegar a 1000).



Pase Manual Nivel 3: Igual que antes, con la diferencia de que los pases van a tener que ser en diagonal. Mirá que no todos los pases son "diagonal-diagonal" sino que, a veces, es un poquito más o un poquito menos.



Continúa en la página siguiente.

Pase Manual Nivel 4: Son cuatro conos que, como máximo, te van a dar 400 puntos. Eso quiere decir que, si tenés buena puntería, podés darte el lujo de errar un tiro.



Pase Manual Nivel 5: Seis pases... Más te vale que andes bien de pulso. Los pases tienen un máximo de 300 puntos (sí, podés darte el lujo acá también).



PASE LARGO EN TIROS LIBRES

Jugador Recomendado: David Beckham (Inglaterra).

Pase Largo en Tiro Libre Nivel 1: Tenés que apuntarle al blanco dibujado en el pasto. Con que le des a la parte amarilla, está bién.

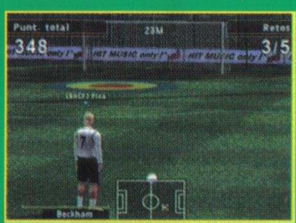


Pase Largo en Tiro Libre Nivel 2: Más de lo mismo, pero ahora tenés que juntar 1000 puntos en dos intentos.









Pase Largo en Tiro Libre Nivel 3: Tres intentos por 1000 puntos (con Beckham, todo es fácil...).

Pase Largo en Tiro Libre Nivel 4: Cuatro intentos...

Pase Largo en Tiro Libre Nivel 5: Cinco intentos...

Como pudiste ver, esto no fue nada más que un simple trámite. Lo mejor de todo es que te llaman MAESTRO.

DISPAROS EN TIROS LIBRES

Jugador Recomendado: David Beckham (Inglaterra).

Disparos en Tiros Libres Nivel 1: Apuntá con el direccional hacia arriba y dale un poco más de un cuarto de potencia.

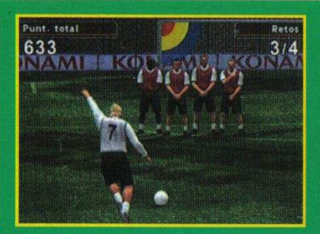


Disparos en Tiros Libres Nivel 2: Dos tiros libres para juntar 1000 puntos: facilísimo. Aprovechá la ocasión para probar alternativas de disparo.

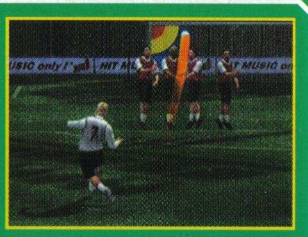


Continúa en la página siguiente.

Disparos en Tiros Libres Nivel 3:
Dos jugadores en la barrera y sin arquero. Esto no puede ser mucho problema para vos porque tenés el **R2** que hace pasar la pelota por arriba de la barrera.



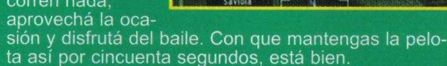
Disparos en Tiros Libres Nivel 4:
Cuatro intentos. En los dos últimos tiros, será mejor que dispares sin dirección de potencia.



Disparos en Tiros Libres Nivel 5:
"¡Ya eres un reputado maestro del balón parado!". No sé si me está puteando o alabando.... Ay, estos españoles... Cinco tiros libres, más que fácil. Mucho más si elegiste a Beckham.

POSESION DEL BALON

Posesión del balón Nivel 1:
Acercate lo más posible al arco y pasásela a tus compañeros en el área contraria. Estás contra tres jugadores que no corren nada; aprovechá la ocasión y disfrutá del baile. Con que mantengas la pelota así por cincuenta segundos, está bien.





Posesión del balón Nivel 2:
La misma técnica de recién, pero ahora tenés que aguantar un minuto como mínimo. Aparte, ahora los defensores son cinco.

Posesión del balón Nivel 3:
Un minuto quince y seis jugadores que aguantar. Tratá de atraer la mayor cantidad de adversarios posible para liberarte de la marca con un pase. Así, el jugador que está libre tiene la pelota por más tiempo.



Posesión del balón Nivel 4:
Hay que aguantar en el área enemiga un minuto con veinte segundos y tenés que bancártela contra nueve jugadores. Si jugás con un central y tres delanteros, va a ser más fácil. Formá un triángulo entre el central y los dos puntas (el delantero central es el más custodiado) para que te sigan todos y se lleven la marca de los demás.



Posesión del balón Nivel 5:
Aguantá la bocha dentro del área hasta el minuto (debería haber seis o siete jugadores) y después quedate en los alrededores hasta el minuto con 40 segundos (no es fácil bancársela en el área con once jugadores).

World Soccer Winning Eleven 7

ATAQUE

Ataque Nivel 1:
Facilísimo. Hacé tres goles de la forma que quieras y juntá 1000 puntos (si te ataja el disparo, no te preocupes: algunos puntos de da). El defensor es una momia, no te preocupes por él.



Ataque Nivel 2:
Ahora son dos los jugadores que tenés y el defensor, podría decirse, se mueve un poco más. De todas formas, esto no deja de ser un trámite para vos. Abrite para facilitar el pase al hueco y así eliminar al único defensor (guarda con el Off Side).



Ataque Nivel 3:
Usá la misma técnica que en la prueba anterior. Aprovechá que ahora tenés cuatro jugadores.



Ataque Nivel 4:
Este es más complicado: se trata de un dos contra dos. Para hacerla más fácil, llevate la marca con un jugador y después pasásela al que quedó libre para patear tranquilo.



Ataque Nivel 5:
Jugador recomendado: Ronaldo (Brasil).
Acá no te puedo ser de mucha ayuda. Vas a tener que demostrar cuánto sabés en la gambeta. Es un jugador solo contra dos defensores y el arquero.

DEFENSA



Defensa Nivel 1:
Sólo tenés que sacarle la pelota al que ataca y tirar la pelota pasando la mitad de la cancha. Si la pelota sale afuera de la cancha, perdés. Cuanto menos se acerquen al arco, mayor será tu puntuación. Y, si te apurás, también.



Defensa Nivel 2:
Dos contra dos, una papa para vos (¿rima, no?). No pasa nada, es re fácil...

Continúa en la página siguiente.





World Soccer Winning Eleven 7



Defensa Nivel 3:
Ellos son cuatro. Esperalos porque sólo uno se va a animar a avanzar (o sea que es como un uno contra uno). Guarda que ahora le pegan desde afuera y eso te va a dar pocos puntos a vos.



Defensa Nivel 4:
Jugador Recomendado: Favio Cannavaro (Italia) o Walter Samuel (Argentina).
Apenas empiece, no lo esperes: avanzá un poco evitando que tire al arco. Si desborda, seguilo, pero siempre atento al amague de costado. Si la ataja el arquero, vas a tener como máximo 340 puntos (si el arquero la devuelva a la mitad de cancha).



Defensa Nivel 5:
Jugador Recomendado: Favio Cannavaro (Italia).
Hora de demostrar todo lo que sabés. Solamente hay un defensor y el arquero. Andá a cortar antes de que sea demasiado tarde y te hagan lo que quieran. Si no dejás que se acerquen los cuatro al área, podés decir que tenés todo controlado.

Bueno, fiera... ya sabés todo lo que hay que saber sobre los movimientos del Winning Eleven 7. Y, además, te ganaste la friolera de 6080 WEN o PES (dependiendo de si estás jugando con el Winning Eleven o con el Pro Evolution Soccer). Ahora... ¡a jugar!

club play



PA' NO MORIRSE DEL SUSTO

En realidad, no recordamos haber visto monstruos más entrañables que estos (aunque bien puede que nos estemos olvidando de algunos). Si, de todas formas, tenés problemas con la dificultad del juego y andás necesitando desesperadamente de una ayuda, quedate tranqui: con este trucazo vas a obtener nada menos que cien vidas (bueh... casi).

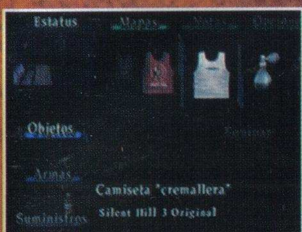
99 vidas: Mantené presionado L1+R2 y, sin soltarlos, presioná ●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■. Si lo hiciste correctamente, vas a ver el resultado casi de inmediato.

SILENT HILL 3

Una pasarela de terror

Monstruos aberrantes, seres del infierno y cadáveres descompuestos miran absortos... cómo Heather se pasea por ahí luciendo unos vestiditos re-mononos, che...





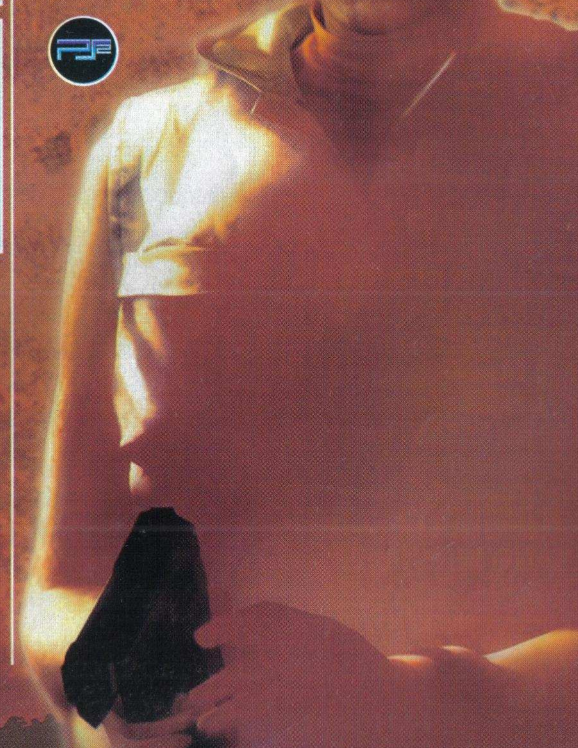


Trajes alternativos: ¿Cómo? ¿Con los modelitos que te dimos el número pasado no te alcanzó? Ah, claro... vos querés ver si Heather se pone en bolainas, ¿no, pillín? Bueno, eso no te lo podemos confirmar, pero por lo pronto te damos cinco atuendos nuevos para habilitar (acordate que primero tenés que terminar el juego una vez para que una nueva opción aparezca, la cual te permite ingresar estos códigos en la máquina de escribir).

Nota: Respetá las mayúsculas y las minúsculas.

Traje Play: sLmLdGhSmKfBfH
Traje Royal Flush: 01_03_08_11_12
Traje The Light: LightToFuture
Traje Transform: PrincessHeart
Traje Zipper: Shut_your_mouth



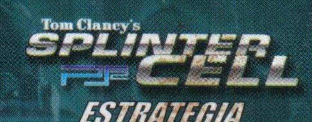


club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe
R= Review



ESTRATEGIA 1º PARTE



PRUEBAS DE ENTRENAMIENTO

BRAVE FENCER MUSASHI

ESTRATEGIA COMPLETA

FINAL FANTASY VIII

OMEGA WEAPON



TRAJES ALTERNATIVOS

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

MAS PASSWORDS PARA LAS CARTAS



MAYDAY COMICS

Staff

Año 2 | Número 14
Noviembre 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (MAYDAY COMICS) Casilla de Correo 5086 C1000WBY Correo Central Buenos Aires - Argentina

Director: Marcelo Ciccone

Redacción: Alejandro Prieto

Trucos y Estrategias: Adrián Carrión

Corrección: Sabrina La Rocca

Diseño Gráfico: Enrique Zambrana

Colaboradores: "Zarce" Fernández

Distribución Argentina: En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628

En Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950

Impresión: Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Bs. As. Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

